PLAYSTATION NINTENDO64 PC GAME BOY DREAMCAST MAC

LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION

TOP JUEGOS

MC Nº 10 495 Ptas. 2,98 €

AL DETALLE

SOUL CALIBUR

EL BEAT'EM UP SOÑADO EN LA MÁQUINA DEL AÑO

ANALIZAMOS

TOMB RAIDER IV
DONKEY KONG
FIFA 2000
GTA 2
HOMEWORLD
READY TO RUMBLE
TUROK RAGE WARS

MEDAL OF HONOR

ORO NEGRO PARA LA PLAYSTATION
LA ÚLTIMA GRAN SORPRESA DEL 99

00010
8 414090 203180

ESPECIAL PLAYSTATION 2 SONY INICIA EL SEGUNDO ASALTO


SPYRO 2
EN BUSCA DE LOS TALISMANES
NOMBRE: SPYRO.
PROFESIÓN: HÉROE.
AFICIONES: VOLAR, NADAR,
BUCEAR Y SALVAR AL MUNDO.
PARA SER UN HÉROE
NO HAY QUE LLEVAR CAPA,
NI ESPADA, NI TENER PODERES.
AQUÍ ESTÁ DE NUEVO NUESTRO
PEQUEÑO DRAGÓN SPYRO
DISPUESTO A SALVAR AL MUNDO.
DIVIÉRTETE CON ÉL
EN EL MEJOR VIDEOJUEGO
DE AVENTURAS QUE EXISTE.
PlayStation
UNIVERSAL
UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS
INSOMNIAC GAMES
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com/spyro2



LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION

Número 9 31 de Enero del 2000

Edita:  MC Ediciones, S.A.

REDACCIÓN:
Pº St. Gervasi 16-20, 08022 Barcelona
Tel. 93 254 12 50

COORDINADOR DE EDICIÓN:
Miquel Echarri

DIRECCIÓN TÉCNICA Y MAQUETACIÓN:
Celia Mínguez y Esther Artero

ACTUALIDAD CULTURAL:
Xavi Sancho

COLABORADORES:
Carlos Robles, Xavi Lezcano, Joan Font, Ferran Reig, Joan Josep Musarra, Charlotte Bates, Federico Pérez, Roger Roca, Lluís B. Toledano, Raquel García, Eugènia de la Torriente, Isabel Graupera, Eva María Cegrí, Ángela Anessi, Maria Gemma Fortuny, Juan Manuel Freire, Clara Anglada, Carlos Criado, Aitana Eguru, Nacho Puertas, Mónica Terrats, Sofía Pariente, Ángel Urtubi

DIRECCIÓN EDITORIAL:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es

JEFA DE PUBLICIDAD:
Montserrat Casero
comercial.mad@mcediciones.es

PUBLICIDAD
Pilar González

Orense 11
28020 Madrid
Tel. 91 417 04 83
Fax. 91 417 05 33

Publicidad de consumo:
Domènec Romera

SUSCRIPCIONES:
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58

IMPRESIÓN:
ROTOGRAPHICK-GIESA Tel. 93 415 07 99
Depósito legal: B-11749/99
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L
Avenida de Barcelona 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja 19-21 esq. Hierro Polígono Industrial Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid.

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: cede, s.a
SUD América 1532. 1290 Buenos Aires
Tel. 301 24 64
Distribución capital: AYERBE interior D.P.G

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A de C.V
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac- Delegación Miguel Hidalgo
03400 México D.F
Tel. 545 65 14
Fax: 545 65 06
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso

EDITA: MC ediciones SA

EDITORIAL

¿Hay alguien ahí fuera?

Este mensaje se autodestruirá en unos treinta días porque vamos a sustituirlo por otro, así que date prisa en leerlo y sacar tus propias conclusiones. Primera pregunta: ¿En qué vas a gastarte tus ahorros estas Navidades? ¿Una Dreamcast recién salida del horno virtual de Sega? ¿La Play que has ignorado tercamente los últimos cuatro años? ¿Una Nintendo 64 color gris marengo? ¿Una tarjeta gráfica último grito para tu fastuoso PC? Aunque a lo mejor tu surtido de plataformas lúdicas ya es más que suficiente y prefieres hacerte con un arsenal de software nuevo de trinque. Mucho. Y del mejor. En ese caso, no seremos nosotros quienes te redactemos la lista de compras, pero algún que otro consejo de amigo sí que podemos darte. Échale un vistazo a las 113 páginas que siguen a esta y te harás una idea bastante precisa de por dónde van nuestras apuestas para la campaña de Navidad y Reyes.

Siguiente pregunta: ¿Has alcanzado ya la playa del próximo milenio? Nosotros seguimos aquí, atrapados en el siglo XX, que esperamos superar de una vez por todas en próximas ediciones de la revista. Aún no sabemos si el efecto 2000 borrará toda la información de nuestras cansadas neuronas o si habrá vida más allá del próximo 31 de diciembre.

Si la hay (crucemos los dedos), podremos darte nuestra opinión sobre el *Quake III Arena* que tú ya debes tener entre manos y a nosotros nos llega tarde, demasiado tarde. ¿Es La nueva creación de Carmack la respuesta a nuestras plegarias? Aún no lo sabemos, y ni te imaginas cómo nos molesta. Pero sí que sabemos que *Tomb Raider IV* y *Donkey Kong* nos han convencido, *Soul Calibur* extasiado, *Ready 2 Rumble* y *Medal of Honor* sorprendido gratamente. ¿Y qué decir de la pulcra y absorbente versión Dreamcast de *Shadow Man*? ¿O de los juegos de PS2 que hemos podido entrever apenas, entre demos, ferias y excursiones por la Red? Sólo nos queda una última pregunta: ¿Vas a seguir con nosotros el próximo milenio?





LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACIÓN

Nº 10 Enero'2000

Este mes...

12 La X-Box de Microsoft
¿El nuevo juguete de lujo de Bill Gates o un simple PC en miniatura?

40 PlayStation 2
La profecía ya casi se ha hecho realidad. Te ofrecemos una lista provisional de 77 títulos y comentamos algunos de los más importantes.



54 Tomb Raider 4
Lara Croft se despide por todo lo alto de la serie que hizo de ella un mito.

90 Shigeru Miyamoto
Hablamos de videojuegos y jardinería con el genio en la sombra de Nintendo.

Al detalle

30 Soul Calibur
Nunca habías visto algo ni siquiera parecido. Namco le jha puesto la guinda al pastel de Sega, y nosotros estábamos allí para contártelo.



38 Pokémon
No digas que no te habíamos avisado. La fiebre Pokémon puede con todo y tú mereces que te acerquemos un poco más a las claves de este extraño fenómeno.







Top Reviews

58 Novedades PlayStation



Analizamos Medal of Honor, FIFA 2000, Metal Gear Solid: Special Missions, Ace Combat 3, Shadow Madness, No Fear Downhill, Spyro 2, Tony Hawk's Skateboarding

66 Novedades Dreamcast

Ready 2 Rumble, Hydro Thunder, Monaco Grand Prix, UEFA Striker, Speed Devils, Mortal Combat Gold, Billares, WWF Attitude, Buggy Heat



72 Novedades PC

GTA2, Driver, Homeworld, System Shochk 2, Supreme Snowboarding, Prince of Persia, Drakan

80 Novedades N64

Turok Rage Wars, Donkey Kong, Super Smash Bros, World Driver Championship, NBA 2000

87 Otros sistemas



Star Wars Pinball, Metal Slug, Puzzle Bobble, Pocket Tennis, Neo Turf Masters, Neo Geo Cup'98, King of Fighters R-2, Mission Impossible, Duke Nukem GB, Papyrus, Suzuki Alstare, Mario Golf

Y Además

Porque las reviews no lo son todo...

7 Game on

Presentaciones, fiestas, novedades... En definitiva, movimiento frenético en el mundo virtual.

16 Lanzadera

Todo lo que sabemos sobre Shen Mue, Wu Tang Clan, ISS'Pro 99, Theme Park, The Sims, Le Mans 24 Hours, Furballs o Ehrgeiz.

26 Femme Virtual

Te presentamos a Webbie, la primera pero seguro que no la última modelo digital.

34 Al detalle

Las entretelas de *Ready 2 Rumble* y *Quake II*.

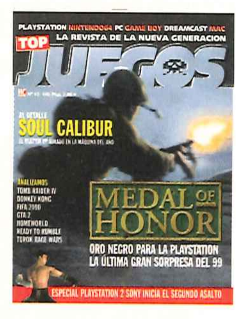
92 ¡Mayday, Mayday¡

Sonic Adventure, *WipEout 3* o *Shadowman* sólo pueden parecerte difíciles si no has leído nuestra completa guía de trucos.

Secciones...

- 3 Editorial
- 6 Ajuste de cuentas
- 98 Deathmatch
- 99 Libros, música, cine y vídeo
- 105 Compás de espera
- 106 Top Lista
- 114 El corazón en un puño

Ajuste de Cuentas



Ajuste de Cuentas
Top Juegos
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Vuestra confianza en nosotros aumenta mes a mes. Ya no sólo nos consideráis vuestros consólogos de cabecera, también empezáis a consultarnos problemas sentimentales y complejos desacuerdos entre el corazón y la cabeza. Intentaremos estar a la altura, pero cada vez es más difícil.

Duda metafísica

Mi novia está en contra, mi corazón a favor y mi mente... en contra también. La última vez que compré una consola de Sega tuve muchos motivos (y no sólo económicos) para arrepentirme.
Ahora Sega vuelve a pedirme que les confíe mis ahorros. "Ni de coña", me dicen la novia y el sentido común. Pero el caso es que la máquina promete, todo lo que he leído sobre ella suena maravilloso y lo poco que he podido jugar (a *Ready 2 Rumble* en una tienda) me ha impresionado. Pero intentaré resistir. Al menos hasta después de Navidad.

Supongo que el precio de lanzamiento bajará bastante a mediados de enero. Puede que incluso caiga en picado. Eso puede ser un síntoma de que va a pasar algo parecido que con la Saturn o tal vez ayude a Sega a consolidarse antes de la llegada de la PS2. Creo que lo mejor sería esperar, pero si es cierto que Sega está sacando al mercado algunos de los mejores juegos de la historia yo no puedo perdérmelo.

¿Qué hago? ¿Espero once meses y me gasto el dinero que he podido ir ahorrando en la PS2 o la Dolphin? Cielos, estoy en un dilema. Tal vez debería hacer caso a mi novia y olvidarme de los videojuegos.

Ángel Cuartero. Getafe (Madrid)

O tal vez no. Pero si quieres un consejo de amigo, hazle caso a tu novia. Seguro que ella te quiere, y los videojuegos te los encuentras en la estantería. Además, ¿qué novia te cuesta 50.000 pesetas? Seguro que la tuya no, a menos que sea una chica de gustos caros. ¿No lo es, verdad? Pues hazle caso y déjate de historias. (Lo preocupante del caso es que ella esté de acuerdo con tu mente y no con tu corazón. Reflexiona sobre ello.)

¿Para cuándo?

Soy uno de los miles de aficionados que se compró la Dreamcast la semana del lanzamiento más que nada por la posibilidad de jugar on line. Como no tengo 200.000 mil pelas para comprarme un Pentium potente que luego sólo hubiese utilizado para jugar y poco más, me pareció una buena noticia que Sega nos conectase a todos a la red por un precio razonable. Pero resulta que el tema de las partidas on line aún no ha sido resuelto. Parece que tienen problemas técnicos. Bien, estas cosas pasan, pero me pregunto cuándo lo van a arreglar.

Guillem Artigas. Olot (Girona)

Es la pregunta del mes. No conocemos la respuesta, pero la compañía sigue prometiendo que el problema (sea cuál sea) se resolverá pronto. Son muchos los que comparten tu preocupación y tus dudas, pero no tenemos por qué dudar de Sega. Si todo va bien, pronto estaremos hablando de la realización de un proyecto que extenderá el parque de jugadores on line e iniciará una nueva etapa en el imparable desarrollo de las videoconsolas. Si no... Bueno, esperemos que sí.

La carta del mes

¿Corte y confección?

Hace una semana me compré una copia de *Soul Reaver* y la jugué con devoción casi religiosa. Después de un par de días, derroté a Kain por segunda vez, pero mi única recompensa fueron una breve escena de enlace y un "Continuará". Pensando que me había dejado algo, volví a pasarme el juego completo, pero ocurrió exactamente lo mismo. Luego he leído que una tercera parte de los niveles fue suprimida para evitar más retrasos en la fecha de edición. Seguramente los acabarán publicando como secuela. Es como si *La amenaza Fantasma* acabase antes de la escena de la carrera y dentro de un par de años estrenasen el resto como si fuese el *Episodio 2*.

Como consumidor, me siento un poco estafado. El juego es muy bueno, pero editar una versión reducido y guardar material para la secuela me ha parecido una práctica comercial un poco sucia. Seguro que no soy el único lector de esta revista que piensa así.

David Arbués. Barcelona.

Eidos anunció bastante tiempo que la duración del juego iba a reducirse considerablemente. Según la compañía, no fue una decisión de última hora para evitar retrasos, sino un intento de evitar que el juego fuese excesivamente largo y complejo.

Al parecer, la parte ya desarrollada que se decidió eliminar era mucho menos de un tercio del total. Eidos afirma que era una extensión explorable equivalente al nivel de la Catedral, es decir, unas 4 o 5 horas de juego. Se eliminó porque los desarrolladores pensaron que no iban por buen camino y se estaban dejando llevar por un exceso de ambición. Ni siquiera es seguro que la próxima entrega de la serie vaya incluir estos descartes.

La batalla del Ebro

Recuerdo con nostalgia cómo era el mundo de los videojuegos antes de la irrupción por sorpresa de Sony. Sega y Nintendo se repartían el mercado en condiciones de igualdad, y de esa lucha de titanes nacieron los dos personajes con más carisma de la historia (Sonic y Mario) y algunos de los juegos más atractivos y originales que yo al menos he visto. Pero todo cambió en menos de un año, entre el 95 y el 96, porque montones de jugadores ocasionales a los que asustaba la seriedad de los juegos de Nintendo y Sega empezaron a comprar como churros los mucho más comerciales productos para PlayStation. La Saturn se hundió en tiempo récord y la N64 se convirtió en el pariente pobre del que nadie habla en las reuniones familiares.

Si hiciésemos una media de las valoraciones de la prensa que toca más de una plataforma veríamos que la evaluación media de los juegos de Nintendo está por encima del setenta por ciento mientras la de Sony apenas llega al cuarenta. Decidme que ha editado Sony que pueda compararse con *GoldenEye*, *Zelda*, *Mario Kart* o *Sonic Adventure*, y por favor, no me habléis de marsupiales con pantalones.

Es lógico y comprensible que las revistas oficiales o semioficiales de PlayStation sobrevaloren los juegos de su plataforma, pero vosotros, que analizáis títulos de todo tipo, deberíais decir claramente que la PSX es una consola para aficionados con muy pocos juegos que valgan la pena. Las cinco estrellas que le poníais a *Dino Crisis* no serían más de dos si se tratase de un juego de la Nintendo 64.

Manuel González. Madrid.

Nosotros también recordamos como era el mundillo de los videojuegos antes de la irrupción de Sony. No es que fuésemos cuatro gatos pero éramos muchos menos que ahora, y la gente hablaba de nosotros con condescendencia como "los pirados de las maquinitas". Sony ha conseguido lo que otros ni siquiera creían posible: ampliar el mercado subiendo la media de edad y consiguiendo una sólida y muy diversificada implantación social para los videojuegos. Eso, en principio, es positivo, ¿no crees?

FUTURO PERFECTO

Tekken Tag Tournament

Beat-'em-up de muchos kilates para la heredera de Sony

Namco ha elevado el listón de los beat'em up con su versión Dreamcast de soul Calibur. ¿Serán capaces de hacerle a la PS2 un regalo parecido?

Tekken Tag Tournament

- Formato: **PlayStation**
- Desarrollador: **Namco**
- Editor: **Sony**
- Disponible: **Marzo del 2000 en Japón**

Presión atmosférica

■ La PlayStation 2 tiene un procesador con suficiente potencia para permitir efectos ambientales como el efecto de las brisa sobre las aguas de un lago, bucles de fuego, hojas que caen o temblor de hierba. Delicioso.

Presión digital

■ El Dual Shock 2 permitirá 256 niveles de velocidad diferentes. Eso significa que a más presión sobre los controles más velocidad de golpe y más daño a tu oponente.

Personajes

■ Tekken Tag presenta personajes renderizados con una gramn atención al detalle, incluyendo texturas móviles, piel con relieve, pelo que se mueve y animación muy fluida.

Modo Tag

■ TTT es como Tekken 3 pero con la opción tag, es decir, la posibilidad de utilizar más de un personaje en el mismo combate. Es un complicado sistema de relevos que permite iniciar un combo con un personaje y completarlo con otro.

Fondos

■ La demo más actualizada del juego incluye a unos veinte espectadores que presencian el combate gesticulando, gritando y saltando.

¡Peleas!

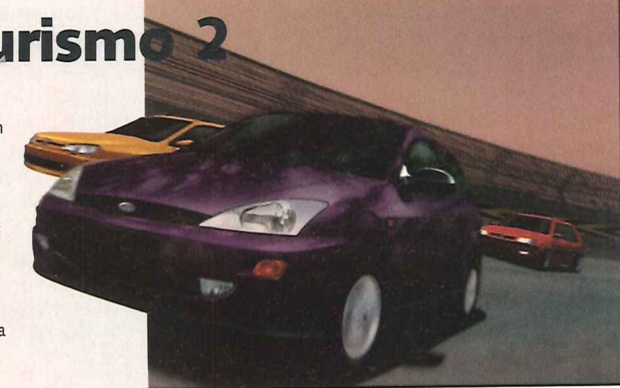
■ Namco ya le ha dado un empujón decisivo a la Dreamcast. A partir del próximo 4 de marzo, luchará codo a codo junto con Sony para hacer de la PS2 el acontecimientop del año en Japón.

RETRASO

No habrá Navidad para Gran Turismo 2

Top Juegos habla con la plana mayor de Sony.

■ Sony ha anunciado un retraso en la edición de GT2.
La compañía dice que al juego le falta algo de tiempo para llegar al nivel esperada. Se editará en cuanto esté terminado, pero sus responsables aseguran que no tardará más de un par de meses.
Top Juegos quiso averiguar por sí mismo lo que estaba ocurriendo. Por eso hablamos con Chris Deering, responsable de Sony Europa. Estas fueron sus palabras:
"GT2 es probablemente el simulador más ambicioso jamás desarrollado para PlayStation".
"El equipo que trabaja en él está compuesto por verdaderos perfeccionistas. Ellos son los encargados de que todo sea óptimo y se estñán esforzando por alcanzar un alto nivel creativo. Es decepcionante que el juego no esté listo para Navidad".
"Cientos o miles de fans lo tenían en su lista de compras navideña. Pero como pasa con los juegos realmente grandes, la calidad es lo primero. Estamos convencidos de que GT2 se venderá estupendamente a primeros del 2000, cuando haya muchas más PlayStation en el mercado y mucho dinero para gastar".
El próximo número publicaremos un completo reportaje para ir dándole la bienvenida a este esperado título.



■ *Matrix* y *Metal Gear Solid*: entretenimiento para todo tipo de paladares.

¿KEANUJUEGO?

Matrix anunciado para el 2002

Aunque hay no hay desarrollador.

Las licencias cinematográficas no siempre aseguran que un juego se venda bien, pero sí suelen garantizar buenos ingresios para los desarrolladores. Da igual que el juego se parezca tanto a la película como Elvis Crespo a un cantante de verdad. El caso es que las licencias siempre pesan.

El problema es que desarrollar un juego de primer nivel lleva su tiempo, y para saber si vale la pena adaptar una película porque ha sido un éxito hay que esperar al menos a que se estrene. Hacer coincidir un videojuego licenciado con el estreno de la película correspondiente implica un trabajo hecho con prisas y seguramente algo chapucero. Y no miramos a nadie.

Así que no habrá adaptación de Matrix hasta el 2002. Los hermanos Wachowski, directores de la película, han declarado: "Nos gustaría que la adaptación fuese un videojuego de alto nivel. Podría editarse coincidiendo con el estreno de la segunda parte de la película".

Los hermanos planean filmar al menos dos secuelas. Laurence Fishburne (Morpheo), Keanu Reeves (Neo9 y Carrie Anne Moss (Trinity) ya se han comprometido a volver a interpretar sus personajes.

Mientras tanto, aun no se ha confirmado qué compañía desarrollará el juego. Los hermanos han hablado con Hideo Kojima del éxito de *Metal Gear Solid*, pero no parece más que un caso de talentos que se encuentran y se rinden pleitesía mutua. Ironías del destino: Kojima está muy ocupado negociando la licencia para llevar *Metal Gear* al cine.

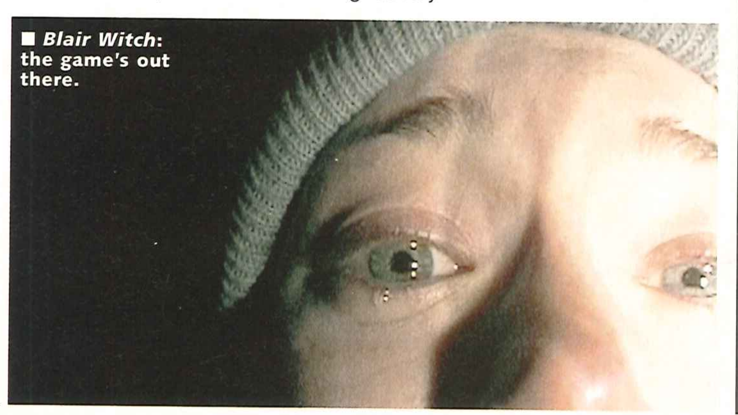
Shiny entertaintement tiene números para ser la compañía elegida por los Wachowski. Según Dave Perry, presidente de Shiny, "a los dos hermanos les encantan los juegos y saben perfectamente lo que quieren que se haga". Perry añade que "hace casi dos años, nos ofrecieron la licencia de *Matrix*, pero estábamos demasiado ocupados con *Messiah*. Ojalá aún estemos a tiempo".

Spencer Lamm, supervisor de la página web de Matrix y editor del cómic, confirma que los Wachowski quieren un trabajo bien hecho. "Hagan lo que hagan, no quieren que la licencia se convierta en simple pretexto para que un juego del montón se venda bien. Ellos son gamers, tienen conocimientos de tecnología y saben que los juegos tienen su propia lógica y deben ser desarrollados con creatividad e independencia".

La bruja se virtualiza

Gathering of Developers hará The Blair Witch Project

■ Otra de las películas del año ya va camino de la mesa de desarrollo. El título ha salido a subasta y parece que es Gathering of Developers la compañía mejor colocada para adaptarlo. Esta compañía reúne a miembros de algunos de los mejores equipos de desarrollo norteamericanos, incluyendo 3D Realms,Epic Megagames y Ritual Enterteintment. Su idea es publicar un amplio surtido de títulos Blair Witch que cubran varios formatos. Suponemos que hacer varios juegos basados en un grupo de estudiantes que pasean por el bosque exigirá a estos tipos mucha imaginación y muy poca fidelidad a la película.
Lo más probable es que se centren en la leyenda de la bruja Blair (explicada en varias web de Internet) y hagan juegos de acción y aventura que utilizarán el motor lTerminal Reality, ya utilizado en Nocturne.


■ ***Blair Witch:* the game's out there.**

MEGA DRIVE

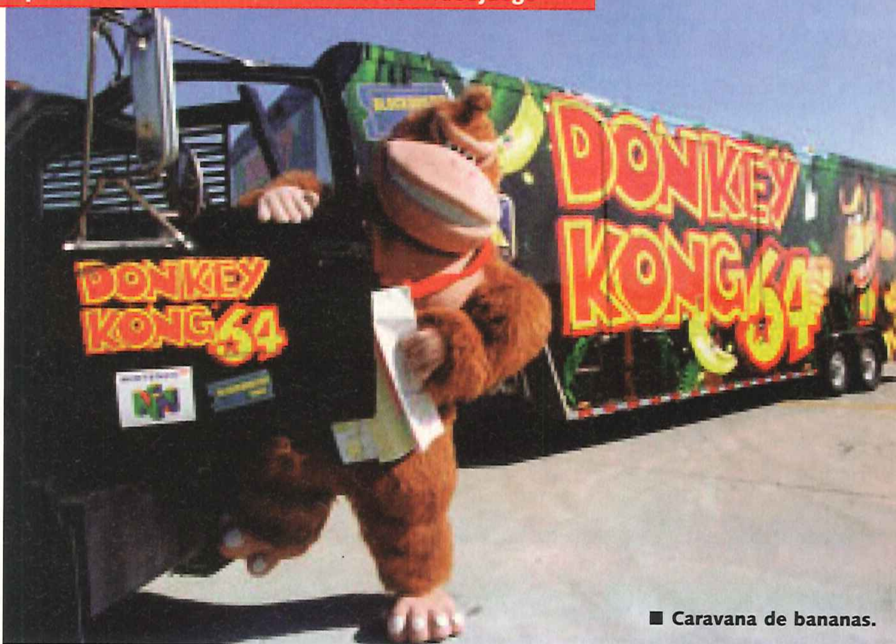
Gran Turismo para Dreamcast

Sega enrrola a GT en su tripulación



■ Con la reputación que tiene Sega en lo que se refiere a juegos de carreras, saber que harán una versión de desarrollo propio de *Gran Turismo* para la Dreamcast sólo puede ser una buena noticia.
A diferencia de sus recientes conversiones arcade, *GT Sega* será un desarrollo específico para Dreamcast y utilizará todo el poder de la máquina. Sega tiene a la mayoría de sus mentes preclaras trabajando en el que puede ser un serio rival de *Gran Turismo 2000*.
Ya sabemos que habrá una oferta de 200 coches a elegir y que todos ellos serán modelos de compañías como Toyota, Porsche o Ferrari. Podrás comprar coches, pintarlos, trucarlos y rediseñarlos a tu antojo.
Sega GT podría editarse en Japón la próxima primavera y llegará a Europa poco después, en algún momento del verano.





■ Caravana de bananas.

MONERÍAS DIVERSAS

Donkey Kong 64

Rare rapea y cruza América en camión

Uno de los juegos para N64 que más expectación han despertado está ya a punto de editarse. *Donkey Kong 64* es un plataformas tridimensional que recoge la herencia de una de los mejores arcade de la historia. Rare ha hecho el mono, y puedes jurar que lo ha hecho a conciencia.

Publicamos un preanálisis de este juego en los felices días que precedieron al diluvio, pero por uno de aquellos misterios de la programación informática (o del cálculo comercial) Donkey se ha hecho esperar un poco más de la cuenta. Pero ahora ya está presentado (en Frankfurt y con presencia masiva de la prensa nintendoka) y listo para ser uno de los títulos estrella de la campaña de Navidad.

Antes de que dirijas tus pasos a la página 82 de este Top Juegos, en la que publicamos un análisis de *Donkey...*, vale la pena que te contemos un par de cosas sobre la última creación de Rare. Su intro contiene un detalle que hará las delicias de los fans de esta selva virtual: un rap gorilesco con el que Donkey se presenta y nos pone en situación de forma rápida y original.

Nintendo ha querido convertir este lanzamiento en toda una efemérides, y ha editado un kit especial para la N64 que consiste de una caja verde fluorescente, un *controller* y un cartucho amarillo plátano (como no).

Mientras en Estados Unidos hay camiones con el eslogan "Ha Vuelto La Bestia" patrullando 15 ciudades. Los afortunados de allí podrán probar el juego, ganar una camiseta y entrar en el sorteo de un original Donkey Kong coin -up.

El juego es enorme, utiliza el Expansion Pak de 4Mb, logrando unos gráficos llenos de explosiones coloristas y animación divertida, sin olvidar detalles y nitidez en el momento de cambiar de perspectiva. Las armas que usan los Kongs son de lo más variopintas: barriles, una pistola lanza uvas, un fusil de plumas y una pistola lanza cacahuetes que será muy útil contra adversarios con alergia.

Donkey Kong 64 está repleto de puzzles escondidos y mini juegos como la pista de Scalextric y un recorrido inspirado en *Indiana Jones y el Templo Maldito*. Aparte hay juegos retro de los 80 de Donkey Kong y el super clásico de 8 bits *Jet Pac*. Manteneros atentos, seguiremos hablando de plátanos.

El rap de Maguila

■ Dura unos tres minutos. A algunos les parecerá irresistible y a otros bastante molesto, pero Rare ha querido marcarse un detalle que dé que hablar. Para bien o para mal, esto es lo que dice el rap del gorila en traducción aproximada al español.

(Estribillo)
D.K Donkey Kong
D.K Donkey Kong

Él es el líder de la manada
Le conoces bien
Por fin ha vuelto
A pisar algunas colas
Con su pistola de coco
Que dispara sin descanso
Se te dispara
Va a hacerte daño

Es
más rápido y
más grande
Y también más fuerte
Él es el número uno
De la pandilla D.K

¿Aterrador? Más bien un poco risible, pero en inglés y con música da el pego.

Fiebre Amarilla — Cosas que sólo pasan en Japón



Recreativas demenciales



■ Sombreros, peluches y maracas. Pues vaya.

■ Ecos de la JAMMA '99, una exposición anual de recreativas japonesas que se celebra en Tokio y tiene fama de ser la mejor del mundo en su género. Las arcade tradicionales parecen haber perdido popularidad entre el público nipón, así que la feria se ha convertido en una especie de carrera frenética en busca de las más altas cotas de excentricidad. Un digno segundo puesto fue para Power Shovel Simulator, un juego de Taito en el que manejas una especie de excavadora gigante con la que vas arrasando el pavimento. El juego incluye tortugas pero no sabemos muy bien para qué. Pero la máquina más grotesca fue sin duda la llamada *Samba De Amigo*, cortesía de Sega. Se trata de un juego de acción rítmica en el que los controles son ¡maracas¡ Un mono con sombrero mexicano te sirve de guía en este sospechoso juego que podríamos definir como el primer Antonio Machín'em up de la historia.

NUEVO JUEGO C&C

En busca del renegado

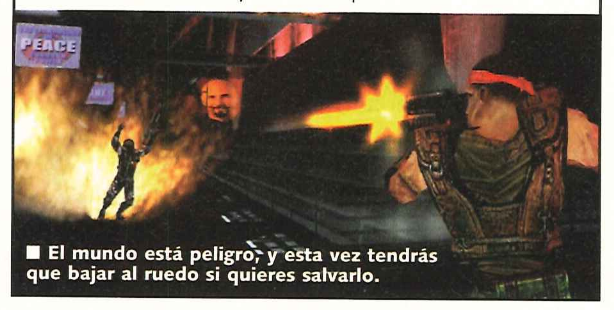
La próxima secuela de va a C&C ponerte en el ojo del huracán.

■ Nadie discute que *Comand& Conquer* es un gran juego. Al clásico de la estrategia en tiempo real le han salido cientos de imitadores, pero muchos piensan que se mantiene en la cúspide gracias a la edición de *Tiberian Sun*. Pero imagina por un momento un juego en el que gracias a un preciso sistema de zooms puedas sumergirte en la batalla y seguirla en primerísimos planos. No tendría rival. Y eso es lo que propone Westwood con el juego en el que está trabajando en estos momentos, *Command&Conque r: Renegade*.

Renegade es más un juego de simulación bélica que uno de estrategia propiamente dicho. Te pone en la piel de un miembro de las fuerzas GDI y te hace recorrer gran parte de los escenarios al aire libre y edificios del título original.

Las misiones siguen la estructura global de *Team Fortress* y puedes usar gran parte de las armas y vehículos habituales en el universo C&C, incluidos el tanque Mammoth y el helicóptero de ataque Orca. Esta vez podrás capturar vehículos del enemigo, como el tanque Flame, y utilizarlos para realizar tus objetivos.

Westwood ha prometido que el motor de gráficos en el que trabajan superará el de *Quake III Arena* o cualquier otro *shoot'em up* de nuevo cuño. Los fans de la acción y la estrategia están de enhorabuena. Ahora todo es cuestión de armarse de paciencia y esperar a que el juego se edite el próximo verano.



■ El mundo está peligro, y esta vez tendrás que bajar al ruedo si quieres salvarlo.





■ Fangoria y Acclaim te introducen en el mundo del ripio: Ven sube a mi nube.

FIESTA

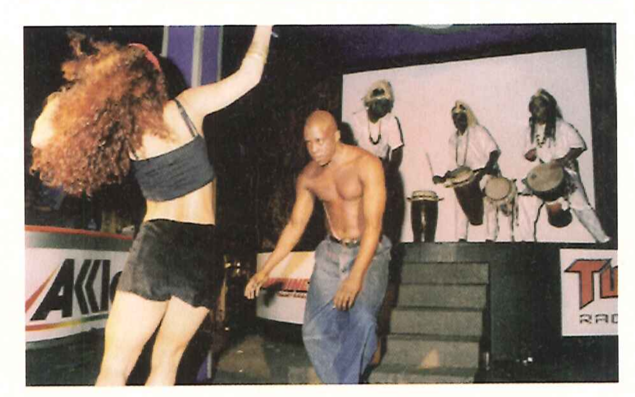
Aires de Fiesta

Acclaim instala cuarteles en España

Acclaim reunió a la prensa y los representantes de la industria virtual el pasado 28 de octubre en la sala Morocco de Madrid. El objetivo era celebrar un parto, el de la feliz criatura que a partir de entonces conocemos como Acclaim Entertaintement España. Hubo música en directo, performances, copas y canapés, pero por encima de todo queda un hecho: una de las principales compañías de desarrollo y edición de videojuegos se ha instalado definitivamente en España.

Fangoria cerró la presentación con un set de poco más de veinte minutos en el que sonó su actual single y alguno de los temas que Alaska y compañía popularizaron a principios de la década. Antes de eso, habíamos asistido a un simpático repaso de la trayectoria de Acclaim y a una serie de actuaciones que sirvieron para presentar algunos de sus mejores títulos. La danza vudú con la que un par de actores presentaron el denso y sórdido *Shadow Man* se llevó la palma. Pocos días más tarde, la recién presentada Acclaim España organizó un nuevo acto promocional, en este caso la presentación de *NBA Jam 2000* en el Palacio de Hielo de Majadahonda.

Desde sus nuevas oficinas en Madrid, Acclaim España coordinará la distribución de productos Acclaim por toda la Península Ibérica y Latinoamérica. La compañía de origen norteamericano sigue quemando etapas en su voluntad de ampliar mercados y acercarse cada vez más al consumidor. Ya tiene una división de desarrollo europeo situada en Inglaterra y ha empezado a editar juegos específicamente dirigidos a este mercado, como *Trickstyle* o *Armorines*. Ha quedado atrás la compañía que intentaba hacerse un lugar al sol a base de dudosos juegos con licencia cinematográfica. La compra de una serie de editoriales norteamericanas de cómic independiente ha permitido a Acclaim editar juegos con sólidas líneas argumentales y cuidada ambientación como la serie *Turok*, *Shadow Man* o *Armorines*. Si a esto añadimos la hábil explotación de licencias deportivas (*NFL 2000* o *WWWF Attitude*) o televisivas (*South Park*) y alguna curiosidad como *Re-Volt*, ya tenemos entre manos un catálogo atractivo y diversificado y en constante expansión.















■ La 64 de siempre después de darse un bonito baño de plástico y lentejuelas.

ARTE Y ENSAYO

Nintendo se pinta las uñas

Consolas hay muchas, pero ¿cuántas son de este color?



La N64 no se resigna a quedarse rezagada en la gran batalla de Navidad. La Dreamcast puede ofrecer más bits y la PSX toneladas de software, pero la consola de la gran N cree en sus propias bazas, y se ha vestido de cóctel para no tener que ver la fiesta desde el escaparate.

Los célebres pack "consola de una calidad incuestionable+juego de los mejores que hay en el mercado" han conseguido darle un poco de aire a la 64. El siguiente paso era añadir una mano de pintura para que nadie se quede sin una consola que le haga juego con el tresillo. No encontrarás el beige cedro del Líbano ni el rosado champiñón alucinógeno, pero una parte sustancial de la escala cromática está representada. Puedes elegir entre seis colores diferentes: azul FECSA o chubasquero, rojo piruleta, verde alga, negro porvenir y naranja de la China. Todo con lujosas transparencias de una plasticidad considerable. Diseño al margen, la 64 de Nintendo se vende ahora por menos de 15.000 pesetas, una importante reducción con respecto a su precio original. La compañía japonesa está empeñada en colarse en el mayor número posible de hogares en previsión de los tiempos convulsos que esperan al mercado del videojuego. Lo cierto es que Nintendo puede darse más que satisfecha de la forma en que ha cerrado el curso del 99. Pokémon ha sido la palabra mágica, el exorcismo que ha hecho de la Game Boy el soporte más rentable del mercado. La mala noticia ha sido que el lanzamiento de la Dolphin va a retrasarse considerablemente, dando a la PS2 y el resto de potenciales competidores un valioso margen de ventaja. De rebote, esto va a alargarle la cuerda a la N64, que sigue disponiendo de una oferta de software puntera pero tendrá que sobrevivir a la experiencia de enfrentarse a consolas técnicamente superiores. Tal vez si sacasen un modelo color añil dinamita...



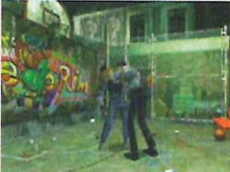
ENCAMINO

Seis objetos de deseo que asoman a nuestra bola de cristal.

¿En un mes?



Micro Machines
■ PlayStation ■ Proein
■ Enero del 2000
Cuarta entrega de este juego de carreras con autos del tamaño de una maceta. Sólo que esta vez no hay coches, sino unos veloces bípedos llamados maniacs.



Resident Evil 2
■ N64
■ Capcom
■ Enero
El terror zómbico llega a los dominios de Mario. El uso del Expansion Pak asegura estupendos gráficos en alta resolución.

¿En tres meses?



Crazy Taxi
■ Dreamcast
■ Sega
■ Primavera 2000
Conduce como un lunático, acepta pasajeros y déjalos más o menos sanos y salvos en su punto de destino.

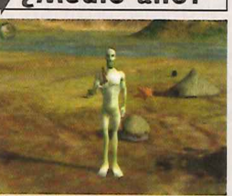


The Real Neverending Story
■ PC ■ Abril 2000
Un ambicioso título de acción en 3D que ofrece gráficos de calidad suprema y una interfaz revolucionario.



The Legend of Dragoon
■ PlayStation ■ Sony
■ Primavera 2000
RPG de altos vuelos a cargo de los autores de Final Fantasy VI. Tres años han tardado en desarrollarlo.

¿Medio año?



Black and White
■ PC
■ Lionhead Studios
■ Verano del 2000
Serás el Dios de una pequeña comunidad de atribulados seres a los que irás modelando a tu imagen y semejanza. Divino.

DONKEY KONG LLEGA A TU NINTENDO 64. ¿ESTÁS PREPARADO?

DISPONIBLE A PARTIR DEL 20 DE DICIEMBRE.



Donkey kong ha vuelto. Prepárate para la aventura tridimensional más increíble del año disponible para Nintendo 64. Un juego tan espectacular que sólo funciona con el Expansión Pak (incluido en el juego).

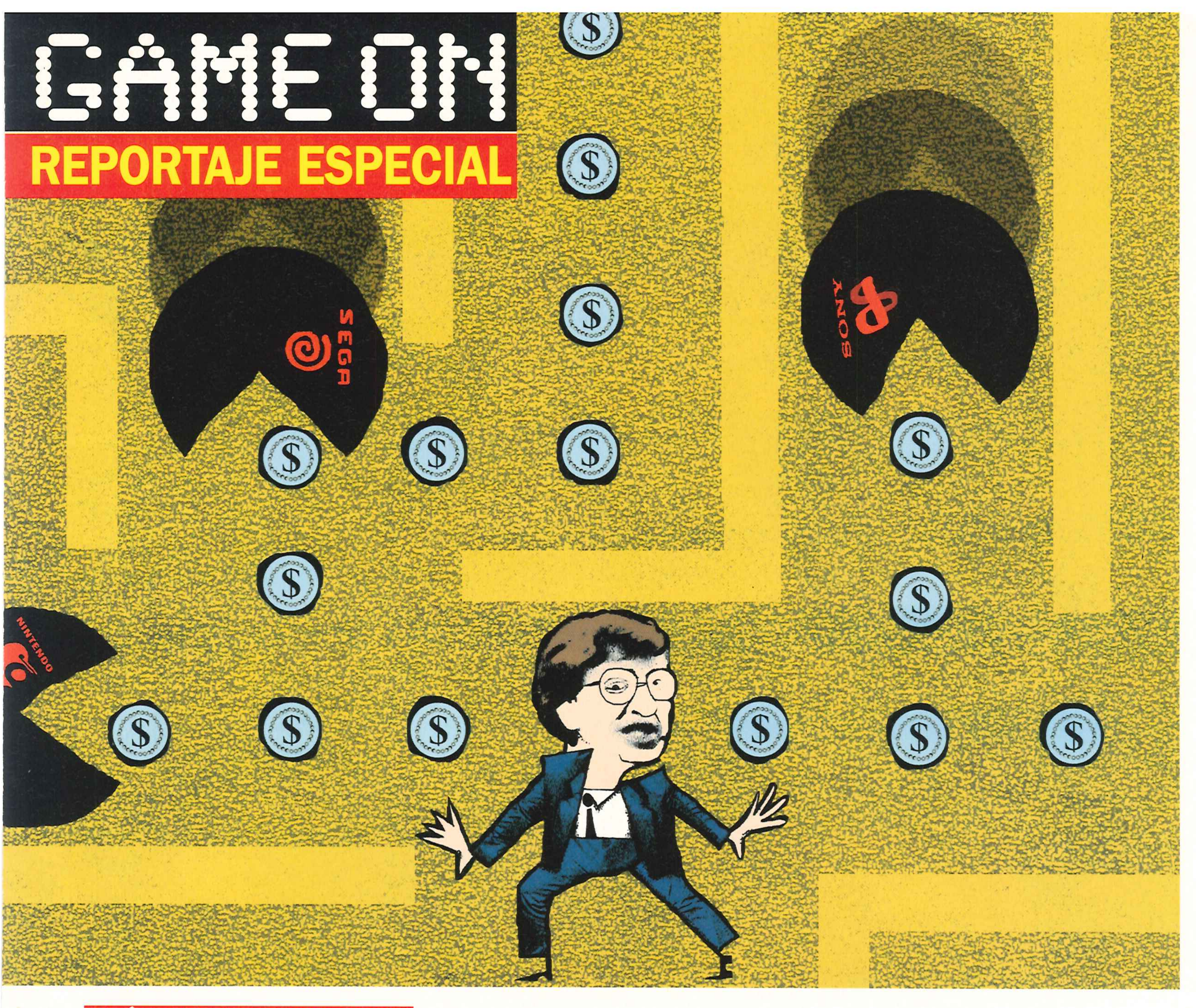








www.nintendo.es



ANÁLISIS DE ACTUALIDAD

Expediente X-Box: Bill Gates ya casi tiene consola

Estás a punto de ser testigo de una batalla legendaria. Y esta vez el escenario va a ser tu sala de estar.

Imagina a tres enormes robots estilo manga que combaten entre ellos a cuernazo limpio en una isla desierta. De repente, una descarga eléctrica golpea el mar, a la altura del horizonte, las aguas se abren para dejar paso a una gigantesca criatura. Pero esta vez no es otro robot estilo manga, sino una especie de Godzilla, alto como el K2 y más ancho que Júpiter, con la multimillonaria cabeza de Bill Gates sobre los hombros.

Era un secreto a voces, Microsoft llevaba ya algún tiempo trabajando en su propia consola de nueva generación, pero prefería esperar un poco antes de hacer públicos sus planes. El número de octubre de la revista Next Generation hizo saltar la liebre, pero Gates y sus chicos seguían contestando a la prensa con el socorrido: "Microsoft no comenta rumores o especulaciones". Aun así, muchos periodistas ya conocían la existencia del programa de desarrollo Mariner y hasta se atrevieron a avanzar una fecha provisional para el lanzamiento de la nueva consola: ¡Febrero del 2000¡

La ECTS de Londres sirvió para confirmar que el proyecto era una realidad, aunque, por desgracia, estaba un poquito más verde de lo que se esperaba. Un selecto grupo de plumillas y representantes de compañías fue invitado a una charla privada en la que se habló del proyecto. Los asistentes tuvieron que firmar una cláusula contractual que les obligaba a no difundir la información hasta... ahora. Porque ahora sí podemos decirte que, según los planes de Microsoft, la X-Box saldrá al mercado dentro de un año exacto, en Navidad del 2000. Tendrá un procesador Intel bastante más poderoso que el de la PS2, DVD, acceso a Internet y un chip de gráficos cortesía de nVidia.

Las reacciones, hasta ahora, han sido más bien tímidas. El máximo responsable de Sony Europa, Chris Deering, ha aprovechado para lanzar una andanada a Sega, socio actual de Microsoft. En declaraciones a *The Sunday Times* afirmó que "si hay algo de cierto en esos rumores, no parece que Microsoft tenga demasiada confianza en la Dreamcast de Sega, en cuyo proceso de desarrollo ha colaborado". Comentario que ha mercido una inmediata réplica de Charles Bellfield, de Sega América: "Hace mucho tiempo que conocemos los planes de Microsoft", dijo a la revista Games Business, "pero la X-Box y la Dreamcast se dirigen a diferentes segmentos del mercado. A quién

Aún es pronto para decirlo pero quizá se ha colado un zorro en el gallinero de las cónsolas

va a hacerle la competencia es a Sony y su PS2".

¿A qué se debe la decisión de Gates de entrar en el mercado de las videoconsolas? El hecho es que no podía permitirse el lujo de seguir ignorando este próspero sector. Sony ha admitido que quiere convertir la PS2 en una especie de central de entretenimiento doméstico. Las tendencias apuntan a una clara superación del viejo concepto "consola sólo para juegos". Si las máquinas de nueva generación van a incluir, junto a más y mejores juegos, teclados que permitan procesar textos, disco duro y acceso a Internet, todo a un precio competitivo, ¿cuánto van a tardar en competir con los PC en todos los terrenos?

Más motivos para la preocupación: el grupo de investigación IDC ha llegado a la conclusión de que en el 2002 los PC ya no serán la forma de acceso preferente a Internet. Gates se está gastando millones de dólares en los tribunales para defender frente al gobierno sus prácticas de virtual monopolio sobre la Red, pero parece que corre el riesgo de perder su principal negocio. Así pues, el proyecto X-Box es, antes que nada, un intento de redefinir el imperio Microsoft sobre nuevas bases para que la compañía no se vea desbordada por las derrotas judiciales y los progresos de la competencia.

Los desarrolladores con que Microsoft contactó en la ECTS prefieren mantener un prudente silencio. Tal vez es demasiado pronto para mojarse y correr el riesgo de optar por el bando equivocado. Sólo Squaresoft –los responsables de la serie *Final Fantasy*- se ha atrevido a hacer algo así como una valoración oficial. Yoshiro Maruyama le dijo a un informativo americano que "el jugador supremo no podía seguir ignorando este mercado. Si Microsoft decide entrar, lo harán con la máxima firmeza. Pueden ser el principal competidor de Sony".

Como pasa con la Dreamcast, desarrollar una versión consola de los actuales PC sería muy rentable, ya que facilitaría mucho las conversiones de juegos de ordenador a videoconsola y permitiría que los títulos del futuro pudiesen editarse en los dos formatos simultáneamente sin coste adicional de programación, con lo que podrían lanzarse a precios muy competitivos. Además, como ha observado el analista norteamericano Nick Gibson, la X-Box "abriría nuevos mercados a la división de desarrollo de juegos de Microsoft, y es ahí dónde están los mayores márgenes de beneficio".

En 1995 Sony dio a la industria una lección que nadie va a permitirse olvidar: es posible que una gran compañía totalmente ajena al mercado del videojuego entre por sorpresa y triunfe si se las arregla para desarrollar un hardware puntero, gasta muchísimo dinero, hace una inteligente campaña de márketing y edita algunos juegos buenos. Microsoft ya tiene todo eso. Pero es que además son fuertes donde Sony partía de cero: hoy por hoy ya tienen una superlativa división de software, con juegos de primer nivel que le convierten en el cuarto fabricante para PC.

En cualquier caso, si Microsoft se conforma con sacar al mercado una plataforma que les permite editar juegos de PC a precio reducido, estará renunciando a un importante segmento del mercado: los actuales usuarios de PC. Sin software específico y algún título fuera de serie –algo equivalente a lo que fue *Zelda: Ocarina of Time* para la N64- no habría ninguna razón para que los peceros se comprasen una X-Box. La actual regla de oro de la industria es que las plataformas suelen acabar dependiendo de la calidad de su software específico. En Microsoft lo saben, y muy probablemente lo tendrán en cuenta.

Sega ha marcado el camino: sus conversiones de juegos de PC como *Quake III: Arena* pueden ser un éxito, pero lo que hace que los aficionados se compren la Dreamcast (y luego en todo caso, una vez la tienen, compren conversiones de juegos de ordenador a buen precio) son los juegos inspirados en el rico catálogo arcade de la compañía japonesa.

La guerra por hacerse un rincón en tu sala de estar llegará a su momento crítico a finales del 2000, cuando la Dreamcast, la PS2, la Dolphin y la X-Box se disputen los corazones y las mentes de la próxima generación de jugadores.

La última criatura de Gates ya se está abriendo paso hacia la orilla, donde le esperan las tres poderosas bestias que vinieron de Japón. La única pregunta que queda pendiente es si no se habrá decidido demasiado tarde.

LOS CUATRO ASES DE LA BARAJA

Campaña 1

Guía de combate para el ETR "Consolas de próxima generación".

Microsoft X-Box
- **Procesador:** Chip Intel de 500 MHz
- **Polígonos por segundo:** No se sabe
- **Prestaciones adicionales:** DVD-ROM
- **Módem:** 56.6 kbps
- **Otros datos:** Incluirá un chip de gráficos nVidia, sistema operativo Windows y disco duro.
- **Fecha de lanzamiento estimada:** Navidad del 2000

Sega Dreamcast
- **Procesador:** 200 MHz, motor gráfico de 128 bits
- **Polígonos por segundo:** 3 millones
- **Prestaciones adicionales:** GD-ROM –con un DVD-ROM "de lujo" que estará disponible en un futuro próximo.
- **Mdem:** 33.6 kbps
- **Otros datos:** Disponible un año antes que sus rivales. Buenas conversiones y excepcional catálogo de títulos arcade.
- **Lanzamiento:** Disponible desde el 14 de octubre del 99

Nintendo Dolphin
- **Procesador:** Chip de cobre de 400 MHz co-diseñado con IBM
- **Polígonos por segundo:** "Tanto o más rápida que cualquier máquina diseñada por nuestros amigos de Nintendo", Howard Lincoln (de Nintendo América) dixit.
- **Prestaciones adicionales:** Dvd-rom con protección especial contra piratería.
- **Módem:** No se sabe.
- **Otros datos:** Diseñado por ArtX, compañía derivada del equipo que diseñó la N64.
- **Lanzamiento:** Parece que se retrasará hasta el primer semestre del 2001.

Sony PlayStation2
- **Processor:** Chip de 300 MHz diseñado por Toshiba
- **Polígonos por segundo:** 66 millones en crudo
- **Prestaciones adicionales:** DVD-ROM
- **Módem:** No se sabe.
- **Otros datos:** Compatible con la PSX y oferta de software muy difícil de superar
- **Lanzamiento:** Marzo del 2000 en Japón, otoño del 2000 en Europa

¿Maravillas PC para la X-Box?

Si saludamos con sincero entusiasmo la conversión a consolas de Quake II, ¿qué haremos si algún día podemos jugar a estas obras maestras del software en la consola de Microsoft?



Black and White: una de las hogueras que pueden arder en el campamento de Gates.

Unreal Tournament
El superlativo multijugador editado por Virgin. Mucho que decir, y todo bueno.

Age of Empires II: the Age of Kings
El mejor juego de estrategia de Microsoft. La compañía puede decidir reservárselo en exclusiva.

Black and White
El simulador divino de Peter Molyneux, trufado con elementos estratégicos. Seguro que te suena.

Quake III: Arena
El nuevo shooter de John Carmack. Tiene pinta de ser un poco violento.

Midtown Madness
Otra posible exclusiva de la X-Box. Te enfrenta al peor enemigo posible, los demás conductores. Terrorífico...

PLAYSTATION 2: LA

El gran salto hacia adelante

Todavía falta un año para que se edite en Europa, pero la PS 2 ya ha empezado a ponernos los dientes largos con su futuro catálogo. Te presentamos algunos de los títulos que más prometen a priori.

Munch Oddysee

Los creadores de *Abe´s Exoddus* y *Abe's Oddysee* vuelven con una nueva aventura, la segunda de la serie (*Abe´s Exoddus* en realidad era una historia paralela a la de *Abe's Oddysee*), dentro de la que será algún día la pentalogía de *Oddworld*.

En esta ocasión, los chicos de Oddworld Inhabitants querían conservar la calidad de imagen que se consiguió con los juegos anteriores, pero llevando la historia a un entorno en 3-D de proporciones inconmensurables y con la acción en tiempo real (los dos títulos anteriores eran en 2-D y con una acción más bien lenta). Para ello necesitaban más memoria y potencia, de ahí que el proyecto se haya enfocado hacia los 128 bits de la PlayStation2.

La nueva historia gira en torno a Munch, un personaje envuelto en la causa de la salvación de su propia especie, los Gabbit, que se encuentra en peligro de extinción. ¿El motivo?: la alta demanda de un plato muy caro conocido con el nombre de Gabbiare, que está hecho a base de huevos de Gabbit. Además, los Gabbit son utilizados para realizar trasplantes de pulmones a los Glukkons» una raza muy expuesta al cáncer de pulmón. Así pues, Munch vive cautivo en un laboratorio médico del que tratará de escapar para salvar su pellejo. Y por supuesto, deberá también evitar la aniquilación de su raza.

Por si alguien no se acuerda, en *Abe´s Oddysee* y *Abe's Exoddus* el protagonista también luchaba por la salvación de su raza, los Mudokkons, que se hallaban cautivos como esclavos y servían de alimento a las otras razas. En *Munch´s Oddysee*, Abe reaparece para seguir luchando por su causa. De hecho, protagonizará algunos de los niveles del juego, Y tendrá algunas habilidades y objetivos propios.

Según los responsables del proyecto, los escenarios serán completamente nuevos y la animación de los personajes gozará de mayor naturalidad, con el objetivo final de que Oddworld parezca más real. La IA será otro de los elementos mejorados, y nos permitirá interactuar con los demás personajes en todo momento de muchas y muy diferentes maneras.



■ Este lugar parece bastante misterioso.



■ Los paisajes son realmente preciosos.



■ Unos cuantos Mudokkons reuniendo leña para la fría noche.

Tekken Tag Tournament

Como ya te anunciábamos el mes pasado, Namco lanzará con la nueva consola de Sony una actualización de su juego estrella, *Tekken*. se trata de una versión para PS2 de *Tekken Tag Tournament*, el juego de recreativa que ha revolucionado los salones nipones y estadounidenses en los últimos meses. No se conocen aún demasiados detalles del proyecto para la negra de 128 bits de Sony, pero vimos una demo en funcionamiento en el Tokyo Game Show...



■ Xiaoyu no cambia de postura por más que cambie de consola...



■ Paul gana.



■ La tridimensionalidad de los escenarios es total.

La principal diferencia entre *Tekken Tag Tournament* y sus antecesores es el llamado «botón Tag», un quinto botón de acción. este botón permite cambiar el personaje con el que peleas durante la partida, al más puro estilo *wrestling*. La mecánica de juego consiste en elegir dos personajes antes del combate para formar un equipo, y con ellos te enfrentarás a los dos luchadores controlados por la CPU o el segundo jugador. Durante la partida puedes cambiar de personaje presionando el botón Tag para dar el relevo, de forma que el que estaba luchando ahora descansará. Al descansar, éste regenera su barra de energía poco a poco, y estará listo para la acción antes de que su compañero caiga K.O. El botón Tag también sirve para desarrollar llaves especiales, las «llaves Tag». Genial.

La animación y los gráficos también se han retocado para el juego de PS2: los luchadores retroceden uno o dos pasos al bloquear un ataque, debido a la fuerza cinética del impacto; los escenarios son 100% tridimensionales, con elementos interactivos, público que se mueve y vitorea en tiempo real, hierba en el suelo que se mueve con el aire... los personajes más bestias de la serie aquí tendrán que acercarse más a sus adversarios para poder pillarles, de manera que la jugabilidad esté más equilibrada que nunca.

Tekken Tag Tournament será posiblemente uno de los títulos que saldrán al mercado junto con la PlayStation 2, el 4 de marzo del 2000 en Japón. ¿Impaciente? Ya queda menos de un año para que salga aquí, hombre...

PROFECÍA SIGUE SU CURSO.



■ Al principio cuesta un poco acostumbrarse a al control 100% analógico.

■ Como en GT2, GT2000 incluirá diversas marcas europeas y americanas.

■ Estas capturas no hacen justicia al juego en movimiento, la verdad.

Gran turismo 2000

Sony presentó en el Tokyo Game Show su ya popular proyecto, *Gran Turismo 2000.* Igual que ya hiciera en la E3 de Los Angeles, en el Tokyo Game Show estuvimos echando unas partiditas con una demo jugable, ¡y es una verdadera pasada!

GT2000 es uno de los títulos que saldrá el 4 de marzo en Japón, junto con la PS2, y no hace falta decir que también es uno de los que más expectación ha suscitado. Por Internet circulan oleadas de comentarios, fotos, vídeos tomados furtivamente en el stand de Sony, etc. Y no es para menos, si tenemos en cuenta el éxito que cosechó la versión original, el popular Gran Turismo para PlayStation.

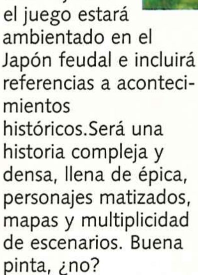
Visualmente el juego es una auténtica maravilla. Los escenarios por donde transitan los coches están cuidados hasta el mínimo detalle. Pero sin lugar a dudas, el factor que ha transformado la jugabilidad de GT2000 respecto al título original de PSX es su funcionamiento con el nuevo Dual Shock, el Dual Shock 2. Como sabrás, este sistema es 100% analógico, de modo que cuanto más presionas el botón X, más acelerará el coche. Polyphony Digital ha prestado especial atención a las prestaciones del Dual Shock 2: cuando te acostumbras a la aceleración y los frenos analógicos, no puedes separarte del mando... La sensación de realismo es increíble.

GT2000 está muy por encima de GT2, para la actual PlayStation, pero a falta de pan buenas son tortas, ¿no? y más sin son tortas como GT2 que también es una auténtica maravilla (probablemente el mes que viene publiquemos algo bastante más detallado).

Kessen: Decisive Battle

Koei parece estar preparada para dar el salto a PlayStation2, y prueba de ello es Kessen: Battle Decisive. Se trata de un «simulador de guerra» que ha atraído la curiosidad de los fans de la estrategia de todo el mundo. El principal motivo de esta expectación es que Koei es la firma responsable de títulos de la talla de Romance of the Three Kingdoms o Nobunaga's Ambition, dos de los mejores juegos de estrategia de todos los tiempos.

Lo único que hemos podido ver del proyecto han sido unas cuantas secuencias de vídeo que dan una idea de la precisión y detalle con que se está trabajando en el juego. Las batallas transcurrirán en tiempo real, a gran escala y con todo lujo de detalles. Además, el juego estará ambientado en el Japón feudal e incluirá referencias a acontecimientos históricos.Será una historia compleja y densa, llena de épica, personajes matizados, mapas y multiplicidad de escenarios. Buena pinta, ¿no?



■ Ya llega la caballería.



■ ¡Alto o disparo!

■ Éstos son los abanderados de la causa.

Armored Core 2

¿Te acuerdas de un shoot 'em up en tercera persona en el que dirigías a un robot y eras muy malo? Era Armored Core, un juego que pese a tener una buena presentación, no obtuvo el éxito que para sí hubieran deseado sus creadores debido a una acción excesivamente repetitiva.

Ahora, los chicos de From Software vuelven para presentar la segunda parte del juego, dirigida a PlayStation2. El equipo de desarrollo del proyecto ha aventurado que se conservarán los escenarios del juego original, pero con una estética más propia de un juego de PS2.

Con todo, Armored Core 2 estará en la calle en el verano del 2.000 en Japón.



■ Tendrás que armorarte de habilidad para matar a los malos.



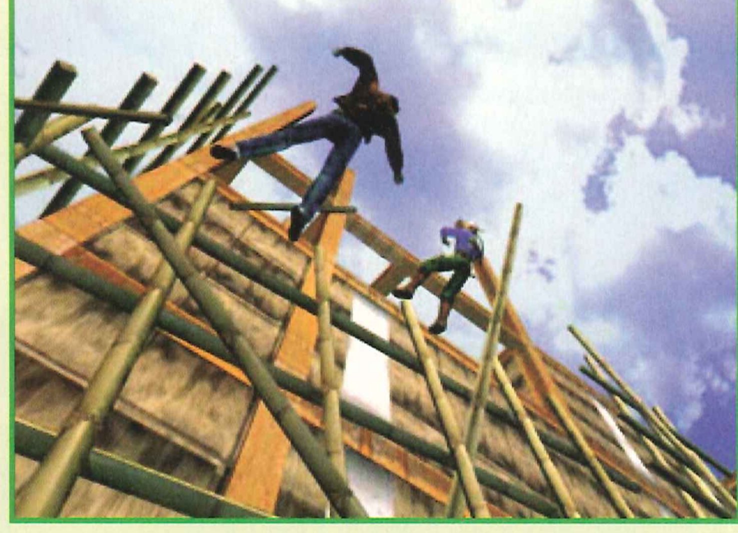
■ El aspecto de Armored Core mejora con los bits, ¿eh?



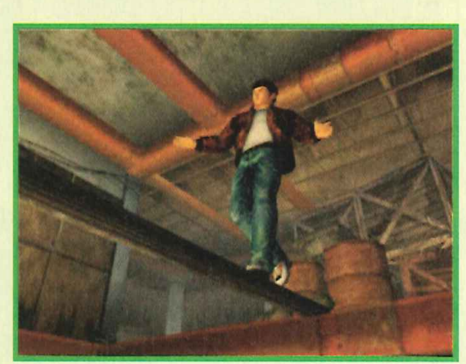
■ Como en Omega Boost, puedes lanzar varios misiles rastreadores a la vez.

■ Un tipo duro, no cabe duda.

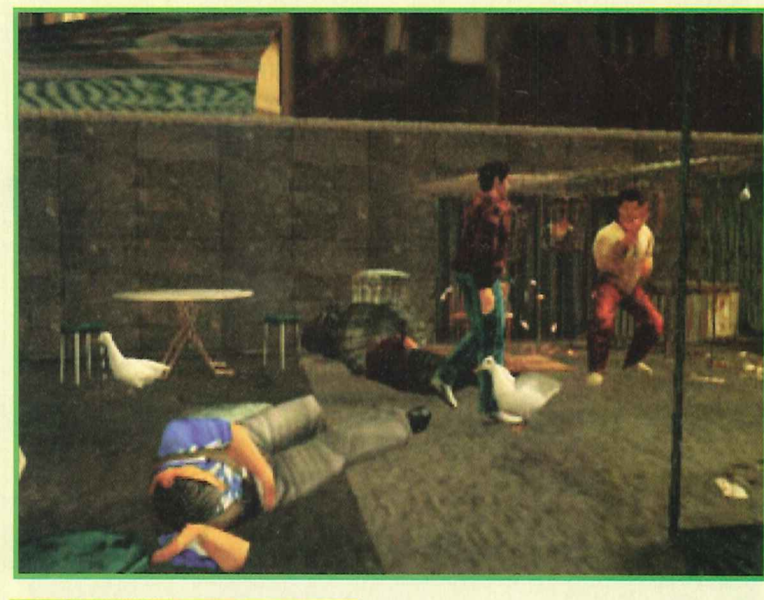
LANZADERA
MUY PRONTO SERAN TU OBSESION







■ **Shen Mue tiene una atmósfera de cine, lo nunca visto.**





PRINCIPIOS DEL 2000

Formato: **Dreamcast** | Desarrollador: **AM#2** | Editor: **Sega Jugadores** | Jugadores: **1** | Disponible: **Sin fecha**

SHEN MUE
Más real que la propia realidad

E ¿Estamos ante el *Zelda* de Dreamcast? ¿Algo aún mejor y más grande, tal vez? Tiene toda la pinta...

Si hay un juego en proyecto para Dreamcast que de verdad está despertando expectación en todo el mundo, sin duda es *Shenmue*. Éste fue el título que cautivó la atención de cuantos se personaron en la pasada edición del Tokyo Game Show, y no es para menos. Por todo el mundo circulan ya imágenes del juego, rumores, pequeños datos, declaraciones, vídeos tomados del propio stand de Sega...

Desde luego, el proyecto es muy prometedor. Quizás esto se deba a quiénes son sus creadores: el equipo AM#2, comandado por Yu Suzuki (el cerebro responsable algunos de los mejores juegos de la historia: *Virtua Fighter, Sega Rally, Panzer Dragoon*...). El solo hecho de que el señor Suzuki ande detrás de *Shen Mue*, ya es garantía de que el resultado será un éxito rotundo. Y lo poco que hemos visto del juego indica precisamente eso: que será una obra maestra. *Shen Mue* tiene todos los puntos para convertirse en la aventura más grande, realista y apasionante que hayas visto nunca en un videojuego.

El argumento nos lleva al verano de 1.986 en Yokosuka, un pueblo portuario de Kanagawa, donde nació el personaje protagonista, Ryo Hazuki. Allí es donde da comienzo su andadura y nuestro juego, aunque más tarde se trasladará a Hong Kong, donde el protagonista se verá envuelto en una nueva serie de aventuras y acontecimientos. La historia acabará en el castillo de Kowloon, que aparece en *Shen Mue* en todo su esplendor a pesar de que el castillo real de Kowloon fue derruido hace ya muchos años por el gobernador de Hong Kong (problemas de espacio edificable, ya se sabe cómo anda el terreno por esos lares...).

Los escenarios en los que tendrá lugar la aventura de Ryo serán enormes, a cuál más detallado, con una calidad de imagen fotográfica. Además, la sensación de vida que el juego transpira es enorme: su pueblo natal está lleno de gente, con tiendas, bares, puestos con toldos, peatones, tráfico... Ryo crecerá allí a base de peleas hasta que, un buen día, tome el autobús y se presente en Hong Kong. Allí se encontrará con enormes rascacielos, barrios de negocios, bibliotecas, edificios en obras, pensiones de mala muerte, restaurantes sucios, cárceles, motocicletas en las que montar, cabinas de teléfono desde las que









■ **Aún no sabemos lo suficiente sobre este título, pero si está a la altura de lo que promete será muy grande.**









llamar, peatones con prisas, bandas de maleantes, bares de mala muerte con gente que busca pelea, mendigos... Por supuesto, la experiencia adquirida en Yokosuka en eso de dar mamporros le vendrá muy bien para defenderse en la gran ciudad, aunque aun así las pasará canutas. Tendrá hambre, frío, problemas de dinero... Y para eso estás tú, para cuidar de él como si fuera un Tamagotchi: deberás conseguirle trabajos por horas para ganar dinero y comprar comida, buscar a ciertos personajes para avanzar en la historia, buscar y comprar determinados objetos... Todo para llegar, finalmente, al castillo Kowloon.

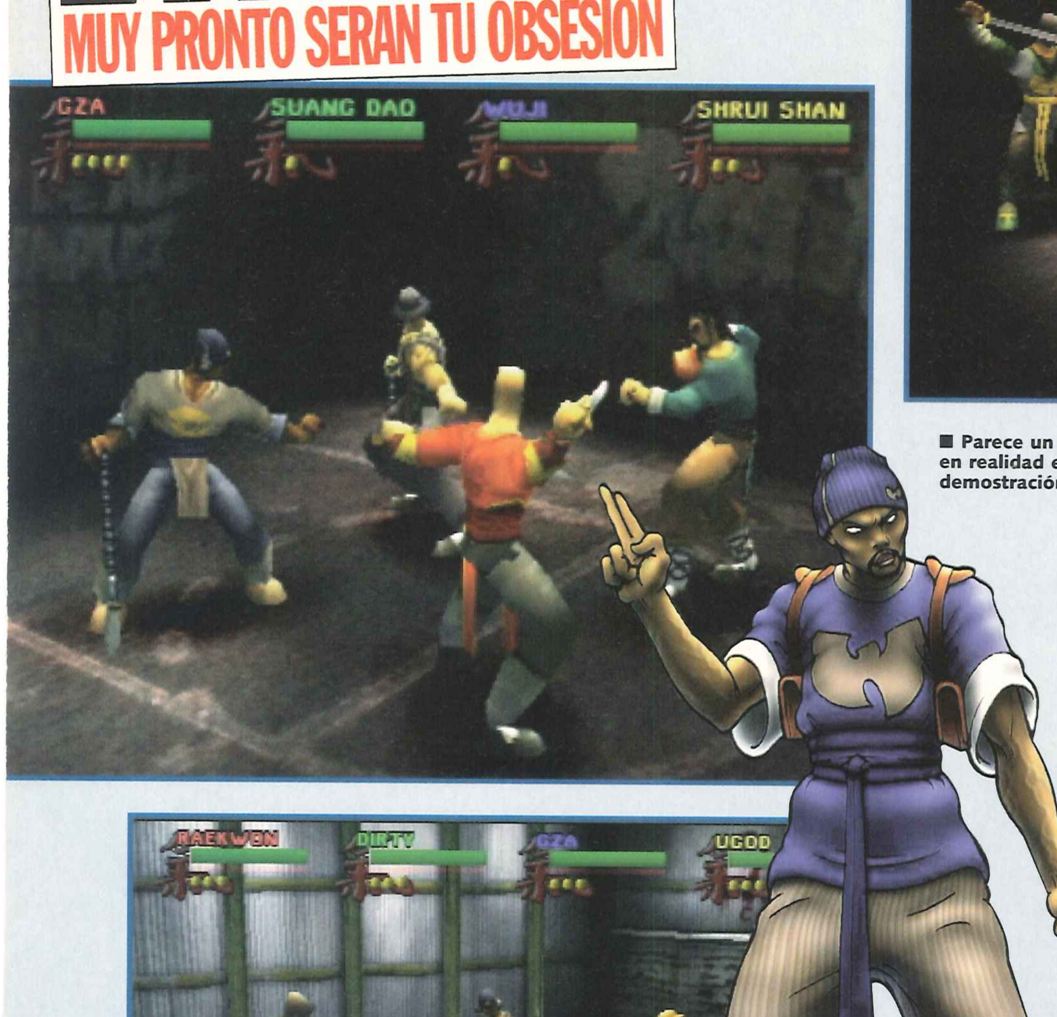
Y allí será donde te tirarás meses explorando. ¿Recuerdas el castillo de *Kowloon's Gate,* el juego de PlayStation? Pues estamos hablando del mismo misterioso y siniestro edificio, sí señor. La diferencia es que aquí el castillo se mueve a 128 bits de potencia y tiene... ¡mil doscientas habitaciones! ¡Todas diferentes! No se repetirá ninguna, y podrás entrar absolutamente en todas ellas. La mayoría son complementarias y en ellas encontrarás ítems para curar tu salud, comida y demás. Sabemos que tendrás que buscar una grabadora y una cámara de fotos, como en *Silent Hill,* aunque la verdad es que no tenemos ni idea de para qué... No preguntes. El caso es que no será necesario entrar en las mil doscientas habitaciones del castillo para completar el juego, sino en muchas menos. Dicen los chicos de AM#2 que, en total, los escenarios que tendrás que visitar para pasarte el juego serán como el 10% del juego en total. Eso, desde luego, dejaría en el más mísero de los ridículos el 80% de *Zelda,* hasta ahora el juego con más superficie «no-necesaria» para explorar. Ya veremos, ya veremos...

En lo que a jugabilidad toca, Suzuki ha explicado que lo que pretende conseguir es que este juego sea fácil de seguir por el público de todas las edades, ya sean expertos en videojuegos o recientes usuarios en el mundillo. Para ello, AM#2 ha ideado un sistema mediante el cual puedes pasarlas en forma de secuencia de vídeo, dejando que la CPU lo haga todo por ti; o puedes jugar en tiempo real durante todo el rato, dando tú los mamporros al más puro estilo *Virtua Fighter.* Verás cómo funciona el sistema cuando juegues a *Ace Combat 3,* en el que puedes pulsar Start para que tu avión aterrice solo, reposte combustible de un avión dispensador en el aire, etc. (siempre maniobras extremadamente complicadas).

De todos modos, lo que sí veremos serán secuencias de vídeo interactivas, como las de *Die Hard Arcade,* en las que todo se movía por sí solo hasta que aparecía un botón en pantalla que te permitía cambiar el curso de los acontecimientos. De este modo, si tu personaje va corriendo por un escenario de callejuelas y aparecen en pantalla dos flechas de dirección, significará que debes pulsar una de las dos para que el personaje siga corriendo por ella. Si no pulsas ninguna dirección, el protagonista seguirá corriendo en línea recta, por ejemplo.

Vamos, que AM#2 parece haber pensado en todo: los mejores gráficos del mundo, el juego más explorable del mundo, el más adecuado del mundo para jugadores de todas las edades y gustos... ¿Será también el juego que se edita con mayor retraso del mundo? Esperemos que no.

LANZADERA
MUY PRONTO SERAN TU OBSESION

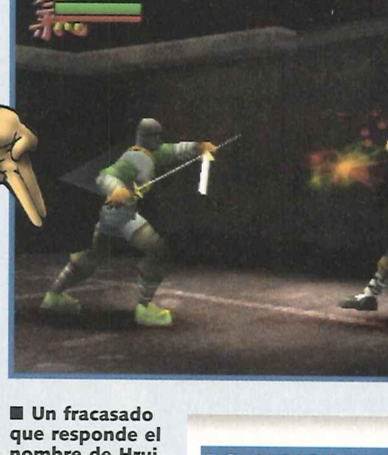




■ Parece un baile folclórico, pero en realidad es una mortífera demostración de arte shaolin.



■ Con Wu Tang por medio, estaba claro que éste iba a ser un juego para adultos. Así que, ya puestos, un poco de gore para hacerlo más entretenido.



■ Un fracasado que responde el nombre de Hrui Shan tiene poco o nada que hacer contra RZA.

RAEKWON DIRTY GZA UGOD

DEMO

DICIEMBRE 1999

Formato: **PlayStation** | Desarrollador: **Paradox** | Editor: **Proein** | Jugadores: **1-4 (con multitap)** | Disponible: **Si**

WU TANG: TASTE THE PAIN

El clan imparte justicia estilo shaolin

Muchos grupos de hip-hop tiran de sobrenombres ridículos y falsas mitologías a medida para acabar de pulir su imagen de tipos duros. Como buenos reyes del cotarro que son, los Wu Tang hacen esto más y mejor que nadie. Ellos suelen ir mucho más allá del punto en el que otros retroceden por sentido del ridículo o de la realidad. Hasta el punto que ya ni ellos mismo recuerdan que RZA se llama Robert Diggs, y no The RZArector, Prince Rakeem o Bobby Steels. Hasta el punto que ya casi se crean de verdad que son reencarnaciones de antiguos guerreros shaolin. Hasta el punto que consideran necesario que haya un juego de PlayStation (¿sólo un?) dedicado a ellos.

El otro grupo musical que dio el paso de virtualizarse y convertirse en material jugable fue Spice Girls, pero la verdad es que las poperas británicas pasaron por territorio software sin pena ni gloria. Los Wu Tang son gamers consumados, siempre han sentido interés por las nuevas tecnologías y han estado muy encima del proceso de desarrollo de *su* juego. Como resultado, nueve de los miembros del clan aparecen como personajes jugables en este *beat'em up* con elementos gore.

Ya sea con espadas, cadenas o puñales, los Wu Tang siempre combaten al más puro estilo shaolin. Ol'Dirty Bastard, por ejemplo, se mueve como si estuviera borracho, pero sus combos y movimientos ofensivos resultan de lo más eficaz.

El juego da lo mejor de sí mismo en los modos para más de un jugador. Aunque el modo a cuatro es un auténtico caos marcial y pugilístico, todavía resulta más atractiva la partida a dos, muy bien resuelta técnicamente y rica en movimientos de *beat'em up* con inequívoco sabor a hip-hop.

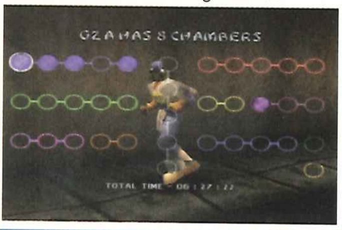
Paradox ha aprovechado el motor de *Thrill Kill*, un elegante *beat'em up* de EA. El elemento *gore* de este título se mantiene en *Taste the Pain*: no faltan golosas aunque algo gratuitas escenas de enlace en las que los perdedores de cada combate son decapitados, con profusión de sangre y gritos de dolor.

De acuerdo, *Taste the pain* no debe ser el mejor *beat'em up* jamás desarrollado, pero su modo Historia y el combate múltiple son relativas novedades en el género que funcionan bien, con independencia de que los Wu Tang Clan estén o no por medio. Añádele una pincelada de confusa filosofía Wu, una banda sonora con sustanciales aportaciones del clan y una estética rapera y ya tienes uno de aquellos títulos que como mínimo merecen una oportunidad. O dos.

LO MEJOR HASTA AHORA

Las 36 habitaciones

Es un concepto que tiene que ver con la confusa mitología Wu. A menos que seas un acérrimo seguidor del grupo o un shaolin en potencia, todo lo que interesa es que sirven de pretexto para el modo Historia. Son tus 36 objetivos, y para alcanzarlos debes abrirte paso derrotando a luchadores cada vez más sabios y mejor dotados. Si no quieres que borren tu nombre del registro civil deberás ir refinando tu técnica de combate con la adquisición de combos o movimientos nuevos. Cada objetivo conseguido te supondrá algún tipo de recompensa, en general nuevas habilidades que te harán mucha falta cuando te enfrentes a más de un enemigo a la vez.







■ ¿Ves esas nubecillas que salen de las cabezas de los críos? Es lo que opinan sobre tu ruinoso y desagradable parque.

■ (Derecha) ¿Todavía otra vuelta? ¡¡Paren esto, que me bajo¡¡

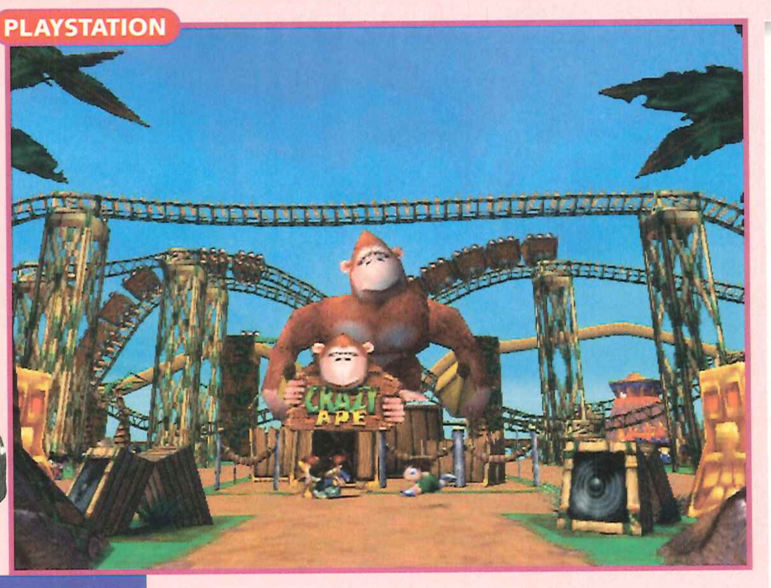


■ Arriba y a la derecha tienes un par de vistas aéreas del sector llamado Mundo Perdido.

■ El teléfono móvil de la izquierda de la pantalla es un acceso rápido al menú principal.



■ Reinsentar ancianos en el mercado laboral es una forma como otra cualquiera de ahorrarse unas pesetillas.



LO MEJOR HASTA AHORA

¿Te encuentras mal?

■ Este juego se basa, como su predecesor, en una cínica aplicación de las reglas de producción y consumo del capitalismo. Pero no te confundas, de poco sirven sucios trucos como poner mucha sal en las comidas para vender más refrescos. Los niños son consumidores informados y exigentes, además, si la calidad de sus hamburguesas no está a la altura de lo esperado no sólo protestarán, es muy posible que empiecen a encontrarse mal y sus padres te demanden por delitos contra la salud pública. Pero donde de verdad te la juegas es en la calidad de las atracciones. Si no les gustan, atacarán a tus trabajadores forzándote a gastar dinero en medidas de seguridad casi policiales. Y por si fuera poco, un personal que se siente amenazado nunca trabajará a gusto e incluso tendrá tendencia a amotinarse. La única solución será aumentarles el sueldo.

Formato: **PC PlayStation** | Desarrollador: **Bullfrog** | Editor: **Electronic Arts** | Jugadores: **1** |
Disponible: **Enero del 2000**

THEME PARK WORLD

Pánico en el parque

Hace cinco años, con *Theme Park*, los chicos de Bullfrog consiguieron inventar un nuevo género. Era un juego de estrategia en el que no tenías que dirigir ejércitos a la conquista del mundo, sino construir montañas rusas que dejasen en ridículo las de Port Aventura. Con él, los entregados gamers podían hacer realidad sus fantasías constructivistas al tiempo que se introducían en el mundo de la megalomanía capitalista.

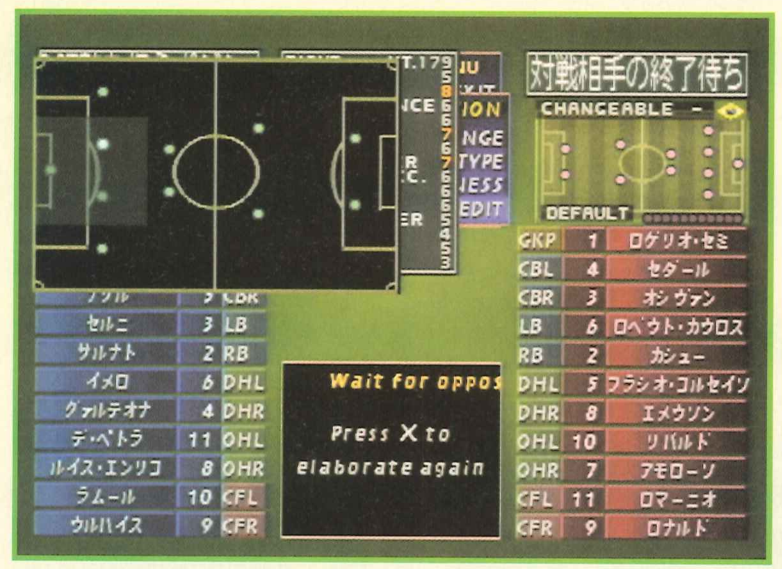
Y algo parecido es *Theme Park World*. Sólo que mucho ha llovido en el mundo del diseño virtual en esta última media década, y eso por fuerza tenía que notarse en el juego. LO gráficos son de primer orden, hasta el punto que hacen parecer los de *Rollascoaster Tycoon* una desabrida sucesión de calcomanías. El parque se divide en cuatro secciones temáticas (Espacio, Fantasía, Reinos Perdidos y Halloween) en las que puedes construir una amplia variedad de atracciones, desde el simplón tren de la bruja hasta inmensas montañas rusas. Mejor aún, puedes cambiar la habitual perspectiva de visión tipo Dios por un modo en primera persona que te permite disfrutar de tu propio parque.

La interfaz está especialmente diseñada para permitir que los novicios se introduzcan sin dificultad en el ojo del huracán. En muy poco tiempo estarás en condiciones de abrir tu parque a hordas de chiquillos inquietos y gritones que sólo esperan de ti una buena oferta de emociones y helados baratos. Una ventana en la esquina de la pantalla te irá sugiriendo prioridades para tus próximas inversiones y proyectos de mejora.

En cuanto hallas ampliado tu parque para aumentar tus beneficios, llegará el momento de dirigirte a la web de Bullfrog. Éste será un elemento esencial en el desarrollo del juego: podrás acceder a esta web desde el mismo juego y descargar atracciones y temas adicionales. Aunque tal vez lo más divertido es que podrás infiltrar espías en los parques de la competencia (reales o virtuales) y ver qué funciona y qué no en el mundo del entretenimiento infantil a gran escala.

En PSX se editará una conversión directa de PC, la única diferencia será que se intentará compensar la falta de interactividad con objetivos más completos y estructurados. Por ejemplo, se concederán bonificaciones especiales a aquellos que eleven la altura de las montañas rusas o los beneficios por la venta directa de caramelos. Los consoleros podrán disfrutar también de 16 subjuegos escondidos. Si siempre te has preguntado por qué los diseñadores de parques de atracciones no se ahorran las estúpidas norias y trenecitos y los sustituyen por máquinas capaces de producir una auténtica descarga de electricidad y adrenalina, *Theme Park World* es la oportunidad de llevar a la práctica tus ideas.

LANZADERA
MUY PRONTO SERAN TU OBSESION







■ Zidane está recreado con la máxima fidelidad, de la punta del borceguí a la calva.

■ ¿Tácticas? Todas las imaginables. Clementistas, bilardistas, menottistas... todos caben en ISS Pro Evolution.



PRINCIPIOS DEL 2000

Formato: **PlayStation** | Desarrollador: **Konami** | Editor: **Konami** | Jugadores: **1-4 (con multitap)** | Disponible: **Febrero del 2000**

ISS PRO EVOLUTION
El rey del fútbol virtual vuelve a su trono

Como su nombre indica, *Evolution* es otro paso adelante en la progresión darwiniana de la serie *ISS*. La esencia del juego sigue siendo la misma, así que no esperes un revolucionario salto adelante. Esto es simple evolución, o sea, mejora de algunos aspectos puntuales (IA, posición y peso de la pelota...) que sirven para que el juego conserve la distancia casi sideral que le separa de sus competidores.

Una de las innovaciones más significativas es el modo de autoedición, que te permite personalizar al máximo tus equipos eligiendo el nombre del club y de los jugadores, el color de la camiseta, etc. Una vez has formado tu escuadrón de valientes, puedes enrolarlo en una gran variedad de modos de competición, desde simples torneos cuadrangulares o de dos o tres eliminatorias a largas competiciones con dos o más vueltas. También se ha potenciado ligeramente el factor manager (aunque Konami no olvida que esto, antes que nada, es un simulador, y uno de los mejores) y ahora puedes, por ejemplo, acumular los puntos ganados en la European Master League, que enfrenta a los mejores clubs de nuestro continente, y utilizarlos para fichar nuevos jugadores.

Como era de esperar en esta serie, la animación de los jugadores es soberbia. Suavidad, toda, velocidad, toda la que puedas desear. La principal diferencia en este importantísimo aspecto es que antes todos los jugadores eran superdotados, con una técnica individual excelente y capacidad para realizar pases, remates o controles inverosímiles. En *Evolution*, Konami ha optado por bajarlos un poco a la tierra. Ahora pueden rematar desviado, errar un pase aparentemente fácil o controlar mal un balón. Este sutil cambio aporta nuevos niveles de realismo y llena de contenido muchas de las decisiones que debes tomar durante el juego. De acuerdo, *ISS* no necesitaba nada nuevo para seguir siendo el mejor juego de fútbol jamás editado en formato consola, pero con las sencillas y eficaces innovaciones que incorpora su versión *Pro Evolution* se ha asegurado que la competencia tarde aún un poco más en alcanzar su nivel.

LO MEJOR HASTA AHORA

Memoria fotográfica

Graciaa a Konami, corren buenos tiempos para los que aspiran a la gloria futbolística. Ahora ya puedes abrumar a los colegas con tu propia galería de "los treinta mejores goles del mes". Gracias a la tarjeta de memoria de *Pro Evolution*, puedes guardar esa mítica volea desde el borde del área, esa vaselina desde más allá del círculo central o esa carrera de cincuenta metros culminada con suave remate a la red. Podrás influir en la velocidad del balón y aprovechar los ángulos de cámara para obtener siempre la toma más espectacular de cada una de las incidencias del juego. Podrás estar satisfecho de tu actuación.







■ (Arriba) Hay que evitar que la comunicación se convierta en un problema en las casas compartidas.

■ (Derecho) Desastre doméstica: la casa arde y tus chicos no saben muy bien si echar a correr o hacer una barbacoa.





LO MEJOR HASTA AHORA

Culebrón digital



■ Si quieres hacer de un joven soltero como Gary una persona más o menos feliz tienes que enseñarle algo tan fundamental como ser capaz de convivir con otros seres humanos. En cuanto lo sitúes en un entorno social razonable, seguro que empezará a hacer amigos y buscará pareja. La cosa puede acabar bien o mal. Tal vez un día cualquiera los amigos del solitario Gary se hartarán de su apatia y su incapacidad para comunicarse y divertirse y la chica a la que intenta besar tras una tormentosa primera cita le dará un bofetón destinado a quedar marcado a fuego en su conciencia. Quién sabe. Son cosas de la vida.



ENERO 2000

Formato: **PC** | Desarrollador: **Maxis** | Editor: **Electronic Arts** | Jugadores: **1** | Disponible: **enero 2000**

THE SIMS

Has destrozado sus vidas, siéntete culpable.

Gary va por mal camino. Acaba de perder su curro en el ejército, sigue sin tener novia y su apartamento de soltero se está llenando de cajas de pizzas y hormigas. Está al borde de la depresión o el suicidio. Una trágica historia de fracaso en la universidad de la vida.

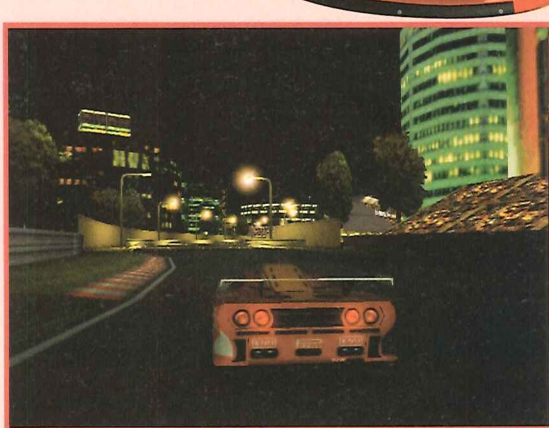
Sólo que esta vez el drama personal de Gary tiene un culpable: tú. Si hubieses puesto un despertador junto a su cama no le habrían despedido. Tampoco hubiese estado mal que instalases una cocina en su apartamento. O que le dieses algo a que dedicar su tiempo libre. Tal vez así no sería un inepto social, sin amigos ni chicas con las que ir al cine de vez en cuando.

The Sims es la última idea de Will *Sim City* Wright, un juego que pone a prueba tu conocimiento del ser humano y te hace responsable de tus decisiones. Tu trabajo en este simulador social es construir una comunidad con un estilo de vida satisfactorio a partir de una serie de individuos que has creado combinando patrones de personalidad y conducta. Tu deber como patriarca es darles una vivienda digna y un trabajo, administrar sus recursos y hacer que se conozcan, relacionen, enamoren y todo eso que suelen hacer entre ellos los seres humanos.

Gracias a su inteligente y operativa interfaz y a la variedad y trascendencia de tus decisiones, *The Sims* puede hacer que la ayuda social sea uno de los géneros de entretenimiento virtual más populares del próximo milenio.

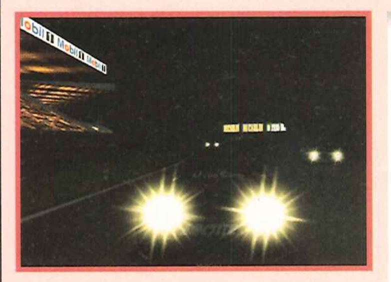


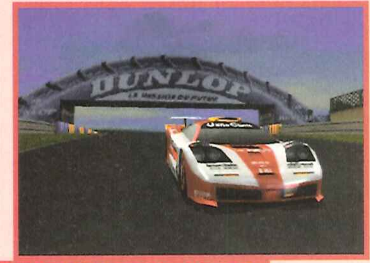
■ Una jornada entera sobre el duro asfalto. Apasionante pero muy, muy duro.



■ A pesar de la licencia, no creas que vas a encontrarte con un único circuito.

■ De día o de noche, esto dura veinticuatro horas, así que correrás con condiciones de visibilidad muy variables.





LO MEJOR HASTA AHORA

Los fosos

Veinticuatro horas dando vueltas a un circuito exigen mucho tanto de los coches como de sus pilotos. Tal vez por eso Le Mans tiene tanto prestigio entre los aficionados al motor. Le Mans... hace un considerable esfuerzo para reproducir esta dura experiencia. Por ejemplo, si optas por el modo de simulación ya puedes ir preparándote para pasar mucho tiempo en boxes. Como ocurre en las verdaderas pruebas de conducción, predominan los tiempos muertos, en los que debes mantenerte concentrado y con la cabeza fría. Si lo consigues, tarde o temprano llegará el momento de iniciar la maniobra que puede darte opciones de ganar la carrera.



DICIEMBRE 1999

Formato: **PC/PlayStation** | Desarrollador: **Eutechnyx** | Editor: **Infogrames** | Jugadores: **1-2** | Disponible: **Diciembre**

LE MANS 24 HOURS

Un día entero con tu ordenador.

Las 24 horas de Le Mans son una de las pruebas estrella del calendario automovilístico. Los mejores autos y corredores han tomado parte en es-ta fiesta anual de la conducción de lujo. Infogrames esperaba en boxes su oportunidad de salir a la pista y hacer vuelta rápida, y ese momento ya casi ha llegado.

La verdad es que es extraño que nadie antes se propusiese convertir una prueba tan épica y cargada de glamour en un videojuego. *Le Mans 24 Horas* lo hace, y ofrece un montón de modos de juego diferentes: arcade, simulación, cara a cara en red o con pantalla partida y el correspondiente mundial de conducción que acaba en Le Mans.

Los equipos de asesores lo han supervisado todo, desde los 50 coches disponibles hasta el manejo de cada uno de los modelos y tipos –los GT1, GT2 o prototipos. Pero lo que brilla con luz propia es la cuidadísima reproducción del circuito de la Sarthe. Se ha cuidado incluso la calidad de las diferentes superficies o las características de cada tipo de neumáticos.

LM 24 Horas va a tener que enfrentarse a mucha competencia en los dos formatos, pero la licencia y el nivel de detalle aseguran a este juego una cálida bienvenida. Por si eres una persona llena de prejuicios, recuerda que no sólo se trata de cruzar primero la línea de me-ta, las 24 horas anteriores también cuentan. Y mucho.

LANZADERA

MUY PRONTO SERAN TU OBSESION

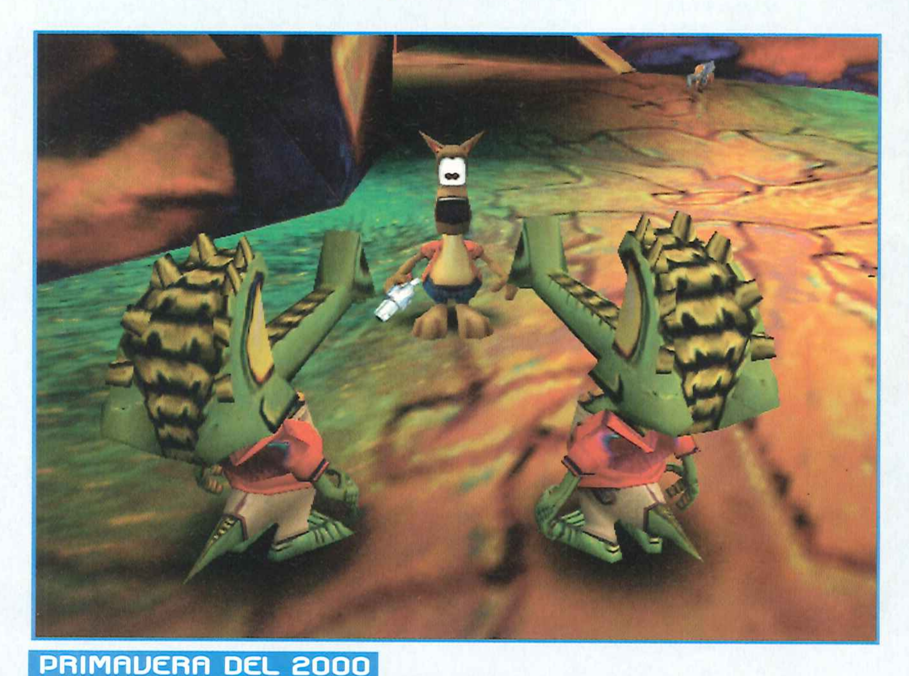




■ Ya estás vaciándome el cubo de la basura. Si es que sabes lo que te conviene.

■ (Izquierda) Peluches premiados. En este caso, con armas para dar y vender.





■ (Arriba) Los galeses pueden resultar un poco susceptibles. Y no conviene provocarles si, además de galeses, son dragones y llevan pistola.

■ (Izquierda) El ataque de las chicas cocodrilo.

PRIMAVERA DEL 2000

Formato: **PC/ Dreamcast** | Desarrollador: **Bizarre Creations** | Editor: **Acclaim** | Jugadores: **1-4** | Disponible: **Primavera del 2000**

FURBALLS

Violento y encantador plataformas

Sé sincero contigo mismo, ¿le darías una pistola a un mono? ¿Y un lanzallamas y un juego de minas a un conejillo de indias? Si te atrae la idea de ver animalillos de aspecto amigable armados hasta los dientes, la última extravagancia de Bizarre puede convertirse para ti en uno de los juegos claves de la próxima primavera.

Furballs fue uno de los juegos que más curiosidad despertaron en la pasada ECTS. Era evidente que un elenco de personajes que incluye dragones galeses, osos panda y perros con pinta de matón italo-americano no podía pasar desapercibido.

En este alocado cruce de plataformas y *shoot'em up*, el reino animal se levanta en armas contra el malvado General Viggo, estratega de pacotilla y aficionado a la experimentación genética que ha secuestrado a las familias de los *Furballs*. Estamos hablando de un juego de nueva generación, es decir, una olla en la que se cuece de todo, y que obliga al jugador a poner a prueba su destreza y puntería, además de saltar y resolver puzzles.

Dispones de seis personajes, y debes jugar con todos ellos. Cada uno tiene sus propias características, por ejemplo, Tweek el dragón es capaz de bajar planeando de lugares muy altos y Rico, el pingüino argentino, es un consumado nadador.

Visualmente, *Furballs* es un juego espléndido, con una estética cartoon plenamente conseguida. Los personajes se mueven siempre con precisión y suavidad y los mundos que recorren son todo un recital de imaginería colorista y viva. Añade a esto un sentido del humor marcadamente desquiciado y empezarás a hacerte una idea de cómo va a ser y qué va a dar de sí este título.

Al margen del comentado modo Historia, existe una impagable variante para dos jugadores que te permite enfrentar a los animales entre sí para ver cuál de ellos es el mejor pateador de culos peludos en este mundo subterráneo y febril.

Aún falta mucho tiempo para que sus desarrolladores le pongan el punto final, pero, por lo que hemos podido ver, combinará la riqueza de opciones de juego de un *Super Mario 64* con la velocidad y la violencia frenética de *Quake*. Ve armando a tus peluches y ponte a la cola.

LO MEJOR HASTA AHORA

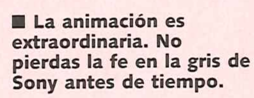
Perros y gatos

La versión Dreamcast de este juego ya disponía de un modo para dos jugadores cuando fue presentada en la ECTS y una más que apetecible variante para cuatro estaba en proceso de desarrollo. Una noticia estupenda para los jugadores de la espiral blanca, ávidos de buenos *death-match* que llevarse a la boca.









■ Hartos de rol y fantasía, los chicos de FF resuelven sus diferencias a puñetazo limpio.



■ La animación es extraordinaria. No pierdas la fe en la gris de Sony antes de tiempo.





ENERO 2000

Formato: **PlayStation** | Desarrollador: **SquareSoft** | Editor: **Sony** | Jugadores: **1** | Disponible: **Febrero**

EHRGEIZ

El otro club de la lucha

Los personajes de *Final Fantasy* se suben al ring de tu PlayStation. Esto no es una elegante y sofisticada aventura, sino un *beat'em up* visceral estilo *Tekken*. Y, por lo que hemos podido ver, uno de los buenos.

Todo un reto para SquareSoft: facturar un juego de lucha para la gris de Sony que estuviese, como mínimo, a la altura del reciente *Rival Schools*. Y es que a la Play pueden reprochársele carencias en algunos géneros, pero, en materia de beaters, Sony suele ofrecer productos cinco estrellas.

Y éste puede serlo. Al menos tiene muchos de los ingredientes: Buena resolución técnica, con decisiones tan afortunadas como una inteligente disposición de los ángulos de cámara, personajes con carisma y algún elemento original. En este caso, la principal novedad es una amplia oferta de modos complementarios. El arcade y el versus están ahí, y son espléndidos, pero también puedes acceder a varios mini juegos que recuerden a los modos adicionales de *Tekken 3* y un modo de aventura gráfica que recoge parte del aliento épico de los últimos *Final Fantasy*.

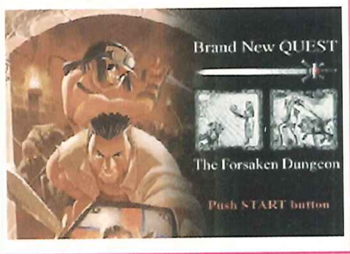
La resolución técnica de los modos principales parece extraordinaria. Los escenarios están trabajadísimos, mucho más que en la genial pero un tanto espartana serie *Tekken*. SquareSoft ha demostrado una notable capacidad para optimizar recursos y acercarse mucho al límite de las posibilidades de la Play. Por supuesto, no estamos hablando de un beater nueva generación como los que sólo son posibles en *otra* plataforma, pero sí de un juego de lucha más que correcto, con movimientos diversificados, suaves y certeros.

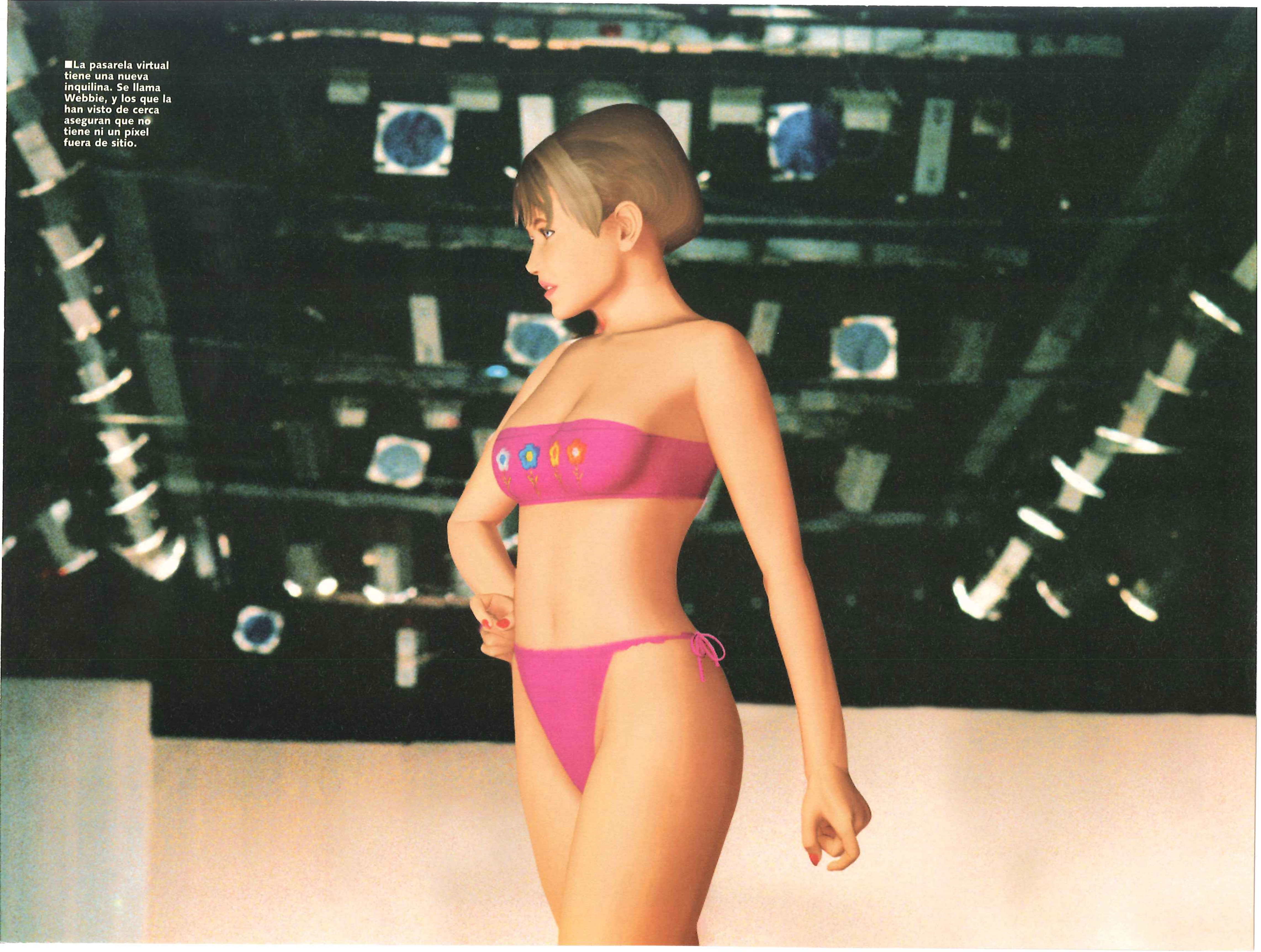
Hemos jugado sin descanso a esta bacanal pugilística, y podemos asegurarte que es disfrutable casi desde el primer puñetazo. La curva de dificultad es muy razonable, y no tendrás que hacer alardes de memoria ni te pelearás con unos controles jeroglíficos. Definitivamente, éste puede ser el juego que calme nuestra sed de buenos *beat'em up* de nuevo cuño en territorio PlayStation.

LO MEJOR HASTA AHORA

El origen de la tragedia

■ Ehrgeiz está a punto de entrar en tu vida. Empezarás sumergiéndote a fondo en el modo arcade y familiarizándote con los personajes y sus movimientos. Pronto estarás ebn condiciones de dedicarle varias horas al exigente modo versus. Y en cuanto empieces a experimentar síntomas de cansancio mental y/o aburrimiento, llegará el momento de probar los modos complementarios. Los mini juegos te divertirán al principio, pero tú eres uno de aquellos jugadores que necesitan emociones fuertes. Y el original modo de aventura te las ofrece. Esto no es cine interactivo al estilo de los últimos *Final Fantasy*, pero sí un subjuego bien ambientado y con un argumento atractivo que deja en ridículo muchas aventuras gráficas editadas como juego completo. Con un par de tus personajes favoritos, irás en busca del elixir de la inmortalidad, a través de un mosaico de atractivos paisajes en 3D. Si necesitabas más motivos para esperar *Ehrgeiz* con ansia y devoción, aquí tienes otro.





■La pasarela virtual tiene una nueva inquilina. Se llama Webbie, y los que la han visto de cerca aseguran que no tiene ni un píxel fuera de sitio.

El ataque de las chicas web



Webbie Tookay

Si tu mente infectada de software empieza a tener problemas para distinguir realidad de ficción, es evidente que esta chica no va a ser la mejor terapia.

En su carnet de baile quedan menos huecos que en el de Claudia Schiffer, Naomi Campbell, Inés Sastre, Kate Moss o Elle MacPherson. Y es que digan lo que digan, la mayoría de los hombres sueñan con una cita con una top model. Aunque sea virtual.

Las modelos de carne y hueso viven en islas paradisíacas, encerradas en palacios de cristal custodiados por guardaespaldas. Las posibilidades que tiene un tipo corriente de conseguir una cita con Kate Moss son tan ligeras como ella misma.

Pero no te creas que las cosas son mucho más fáciles con la simpática y complaciente Webbie Tokay. Puede que ella no necesite un millón de dólares para levantarse por las mañanas, pero nadie nunca pasará con ella una deliciosa velada. Sencillamente porque no existe.

Webbie es una creación de Steven Stahlberg, un diseñador de 3D sueco que trabaja para la agencia Elite Models. Stahlberg diseñó a esta sugerente criatura siguiendo las indicaciones del fundador de la agencia, John Casablancas, un tipo que debe entender algo de modelos, ya que tuvo en nómina a Campbell, Evangelista, Schiffer y Moss. Casi nada.

Webbie es un intento de crear un nuevo arquetipo de mujer para el año 2000. Las maravillas de la técnica de animación digital permiten a esta supermodelo desfilar por pasarelas reales, luciendo alta costura rodeada de modelos de carne y hueso. Y eso no es todo. Webie será la anfitriona de un sitio en la Red- Webie's World- al que no van a faltar patrocinadores ni (presumiblemente) visitantes y protagonizará una serie de televisión de inminente estreno en Estados Unidos. Además, antes de que alguien se decida a sacar al mercado una colonia Lara Croft, Webie habrá protagonizado decenas de anuncios publicitarios.

Tal vez estemos ante el fin de las supermodelos convencionales. O tal vez no. Sea como sea, el presumible éxito de Webie y la aparición en el año 2000 de una agencia de modelos virtuales puede hacer que palidezcande envidia muchas de las mujeres a las que considerábamos perfectas antes de que viniese el ordenador a complicarlo todo.

■ *Puedes encontrar más información sobre Webbie y su vida virtual en http://www.illusion2k.com*

AL DETALLE

MUCHO MÁS SOBRE TUS JUEGOS PREFERIDOS

P30 SOUL CALIBUR

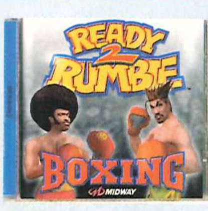
■ Mucho más que la mejor secuela jamás editada y el juego emblema de una consola aún en su primera infancia. Soul Calibuer es la octava maravilla y la elocuente respuesta a tus plegarias. Y a las nuestras. El número pasado intentamos despacharlo con una apresurada doble página de análisis. Pero este juego da más, mucho más de sí. Por eso nos hemos puesto los guantes de plástico para hurgar en el interior luminoso de esta pieza de arte digital.

P34 QUAKE II



■ Proponemos una forma revolucionario de acercarse al universo Quake. Disfraz: opcional. Falta de sentido del ridículo: imprescindible.

P36 READY 2 RUMBLE



■ Hablamos con Michael Buffer, el comentarista deportivo que pone voz y pasión a esta maravilla de Infogrames.

P38 POKÉMON



■ Revisa nuestra colección particular de momentos Pokémon. Ojo, tiene una incidencia negativa en el rendimiento escolar de los niños.

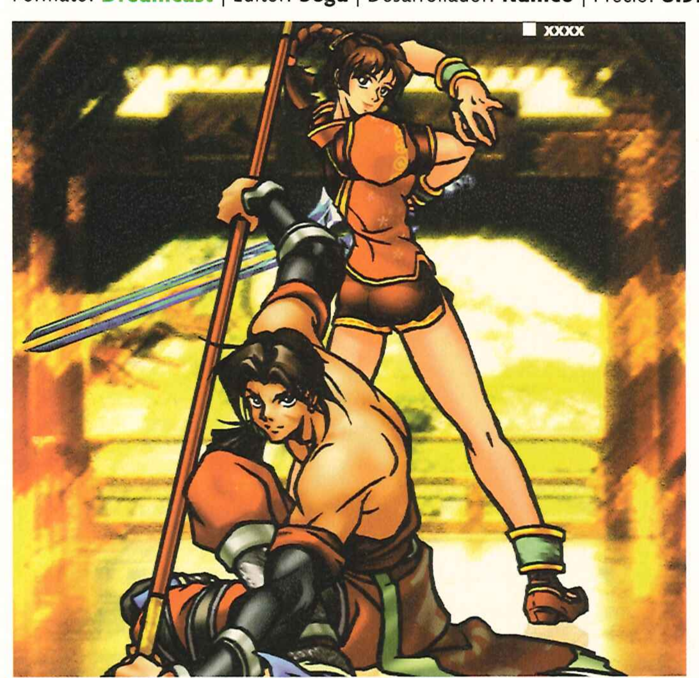

Dark Rumble
2.995 Ptas.
Poderoso y preciso. Dos Mini-Stick Analógicos, Vibración Feedback, 8 Botones de fuego Digital Direction Pad, Funciones Turbo y "Camara lenta", Clear y Start, Selectores de modalidad
X TECNOLOGIES
VISA
be known...
ACTION FIGURES
desde 2.695 Ptas.
OCKET LAUNCHER
removable ammo belt
SUPER SHOTGUN
GRENADE LAUNCHER
CYBER BLADE ARM
interchangeable with the Rocket Launcher Arm
STROGG PARASITE
with bendy Tendril
ROCKET LAUNCHER ARM
interchangeable with the Cyber Blade Arm
SPRING LOADED ROCKET LAUNCHER
with head aiming action
STROGG TECHNI
with Alien Head Inside
PlayStation
Dreamcast
PC CD
NUESTROS ESTABLECIMIENTOS:
Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46
ALONSO CANO
Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88
PUEBLO NUEVO
Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
(Cruz de los caídos)
PUEBLO NUEVO
Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31
Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67
Valencia
Próxima Apertura
Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20
Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107
Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11
Las Palmas
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928.382.977
Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14
Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7
Tel. 922.15.14.24
Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69
Zaragoza 2
Próxima Apertura
Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96
Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura
San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros) - Tel. 943.32.70.07
Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90
Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46
Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 M
Próxima apertura
Melilla
Próxima apertura
1MB
995 Ptas.
2MB
1.695 Ptas.
8MB
2.795 Ptas.
RETROCESO + PEDAL
6.995 Ptas.
Memory Card
Virtual Pistol
http://www.globalgame-europe.com
GLOBAL GAME
TU TIENDA DE VIDEOJUEGOS



AL DETALLE. Soul Calibur. El mes pasado, por falta de tiempo y espacio, no pudimos dedicar a este prodigioso blade'em up el espacio que merecía. Pero es que hay muchas cosas del presumible Mejor Juego del Mundo que no te puedes perder. Mira, mira...

SOUL CALIBUR

Formato: **Dreamcast** | Editor: **Sega** | Desarrollador: **Namco** | Precio: **8.990 pesetas** | Jugadores: **1-4** | Puntuación: ★★★★★


■ xxxx


■ xxx



EN FIN...

■ Podríamos tirarnos toda la revista hablándote de Soul Calibur, pero lo cierto es que hasta que no lo veas, no podrás creerlo con tus propios ojos. ¿Verlo? No, mejor: comprártelo. Y si no tienes Dreamcast todavía, ya sabes. Sólo por Soul Calibur, ya merece la pena comprar la bestia de Sega.

¿*ZELDA* AL CUADRADO?

Sumérgete a fondo en el juego que marca un antes y un después

Por si tienes la peor memoria del mundo, te recordamos que analizamos *Soul Calibur* el mes pasado concediéndole nuestra máxima puntuación, y aun así quedándonos cortos. *Soul Calibur* es candidato seguro al puesto de mejor juego de todos los tiempos, especialmente si lo comparamos con sus compañeros de género: más largo y hermoso que ninguno, con un argumento fantástico, unos personajes verdaderamente vivos, unos modos de juego fantásticos... *Soul Calibur* lo tiene todo. Pero bueno, todo esto ya te lo contamos el mes pasado. Lo que quieres son detalles, ¿no? Pues aquí los tienes todos:



PERSONAJES

Más o menos ya conoces el argumento de *Soul Calibur* gracias a *Soul Blade,* la primera parte de la serie, que salió para PSX hace ya más de un año. Un juego fantástico, *Soul Blade,* aunque naturalmente no se puede comparar a su titánico sucesor.

La historia es en realidad la de una espada, la llamada Soul Edge. Se trata de una espada mágica que al parecer tiene vida propia, y es capaz de absorber la energía de sus adversarios y luchar por sí misma. Como el misterioso anillo de *El Señor de los Anillos* (la novela de J.R.R. Tolkien), la Soul Edge posee a su portador haciéndole una especie de esclavo oscuro, más fuerte y rápido que los seres humanos normales. Muchos son quienes han tenido la Soul Edge entre sus menos a lo largo de los tiempos, pues la espada cambiaba de dueño a su libre albedrío, siempre buscando al portador más fuerte.

Aunque al final de *Soul Blade* cada personaje se quedaba con la espada en su final de la aventura, en *Soul Calibur* parece entenderse que quien verdaderamente la poseyó al final del juego anterior fue Siegfried, que con el tiempo se convirtió en un monstruo llamado Nightmare. En *Soul Calibur* verás al personaje en sus dos vertientes, la humana y la monstruosa.

A su vez, en el modo Arcade, Nightmare es el penúltimo jefe. Si ganas el combate contra él, Nightmare muere y la espada lucha sola contra ti, utilizando como cuerpo una llama incandescente compuesta por las almas que ha poseído a lo largo de los siglos. Por eso precisamente, este personaje de fuego puede adoptar los movimientos de cualquier luchador, porque se supone que está compuesta por todas sus almas. Original, ¿no?
Y ahora que a grandes rasgos sabes de qué va la cosa, te presentamos a los personajes.



■ Edge Master

Es el Maestro del juego, quien te enseña los controles principales, los desplazamientos laterales y demás posibilidades del control antes de comenzar la verdadera historia en el modo Aventura. Rápido, suave, fácil de controlar y difícil de conseguir (te tendrás que pasar el modo Arcade con todos los personajes para poder jugar con el Edge Master).



■ Xiangua

Su arma es la katana, aunque al no ser ésta demasiado grande, casi todos sus movimientos están asociados a golpes con los brazos y las piernas. Rápida y mortal, si consigues aprender a manejarla. Como te costará bastante, te aconsejamos que lo hagas desde el modo de Entrenamiento. Xiangua, como los próximos personajes, está disponible desde el principio.

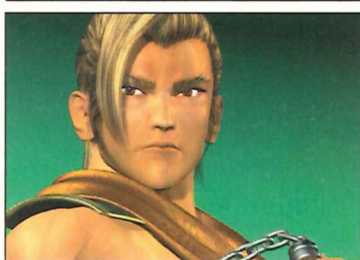
NOTA: Suponemos que también se puede conseguir al luchador de fuego que empuña la Soul Edge al final de modo Arcade de alguna forma, pero todavía no lo hemos conseguido. ¿Pasándose el modo Aventura con todos los personajes, quizás?





■ Ivy

El caso de Ivy es muy especial: además de tratarse, posiblemente, de la mujer más atractiva de la historia de los videojuegos; su arma es tan rápida y efectiva como original y hermosa. Se trata de una espada compuesta por piezas separadas unidas por una especie de cadena elástica: con la mayoría de los movimientos, se comporta como una espada normal; pero si utilizas movimientos más fuertes, hace las veces de un látigo afilado de lo más mortífero.



■ Maxi

Este tipo con peinado a lo Travolta es sin lugar a dudas el más rápido del juego, aunque para compensarlo su distancia de ataque es bastante corta. Y es que sus armas son unos *nunchaku*, rápidos pero cortos. Ideal para los amantes de los combos interminables y para quienes quieran grandes resultados machacando el mando sin ton ni son a la mayor velocidad posible.



Seung Mina

También proviene del primer juego, aunque por supuesto su aspecto ha ganado muchos puntos con una buena dosis de bits. Más rápida aún que Xiangua y armada con dos pequeños cuchillos. Muchos de sus golpes recuerdan a los de las luchadoras de la serie *Tekken,* aunque el surtido de movimientos propios no es en absoluto pequeño. Fantástica con las patadas y las llaves complicadas; combos bonitos pero que no quitan demasiada vida...



Sophitia

La encantadora luchadora griega, más encantadora que nunca. Pelo de oro, carita de ángel... Pero no te fíes, que cuando quiere es una víbora. Va armada con una espada griega —ancha y corta— y se cubre de los ataques con un escudo. Lo malo es que también utiliza el escudo para arrear mamporros a poca distancia y para rematarte cuando acaba un combo. Si te dejas llevar por tus instintos masculinos, estás perdido.



Astaroth

Astaroth es un demonio con los ojos blancos y sin corazón. Suena bien, ¿no? Una auténtica bestia: enorme, fortísimo, armado con un hacha de dos metros de largo... Es el personaje más lento del juego, pero también cuenta con unos cuantos movimientos rápidos que le permiten salir de cualquier apuro. Si lo que te gustan son las salvajadas en grandes dosis, éste leviatán te hará tremendamente feliz. Nos encanta...



Yoshimitsu

Le conoces bien, ¿verdad? Es el único personaje que proviene de la serie *Tekken* porque es el único de *Tekken* que tiene espada, nada más. En realidad, este Yoshimitsu es un antepasado del de *Tekken,* fundador de una estirpe de luchadores que mantuvieron su nombre desde entonces. Está encantador con sus trajes medievales, y mantiene la mayoría de los movimientos que tiene en Tekken 3, aunque casi todos los que realiza con la espada son nuevos. Encantador.



Lizardman

Qué asco de tipejo. Tardarás bastante en conseguirlo, pero merecerá la pena. Si no eres demasiado escrupuloso y no te importa ser un lagarto que lame la sangre de la espada y mueve su escamosa cola a todas horas, ganarás casi siempre. Su espada es corta, pero más ancha y pesada que la de Sophitia. Su escudo de piedra es una estupenda arma secundaria, además de protegerte de los ataques medios de maravilla. ¡A por todas, lagartija infecta!



Cervantes

Otro malo malísimo que viene del primer juego, antiguo portador de la Soul Edge. La mágica espada poseyó durante tanto tiempo al caballero español, que ahora está desesperado por encontrarla de nuevo. Lucha con dos espadas, como en el primer juego, y es aficionado a poner las banderillas con ellas a sus contrincantes. Casi todos sus movimientos son especiales, como en el caso de Voldo, aunque por supuesto Cervantes tiene más estilo. Su escenario es nuestro preferido.



■ Kilik

Es casi el protagonista del juego. Está justo en el centro del menú de personajes y cuenta con más movimientos que nadie. Su arma es una pértiga enorme, y el chico sabe utilizarla de maravilla. Ideal tanto para principiantes como para quienes quieran profundizar en llaves y combos complicados. Perfecto para ataques a distancia, gracias a la longitud de su pértiga.



Nightmare

Nightmare es, como te decíamos antes, el soldado infernal en el que se convirtió Siegfried al ser poseído por la Soul Edge al final del juego anterior. Viste una armadura muy pesada, como en *Soul Blade,* que limita su velocidad pero que al mismo tiempo confiere una fuerza terrible a sus ataques. Armado con la Soul Edge, Nightmare es capaz de causar verdaderos estragos a distancia. El pincho de su casco también resulta muy útil como estoque...



Mitsurugi

Uno de nuestros personajes preferidos. Utiliza una katana ancha con empuñadura para las dos manos y utiliza técnicas Samurai. De hecho, es un Samurai, y no le falta ni un solo detalle: pelo largo recogido, ropa holgada y abierta, mangas enormes, movimientos precisos, lentos y contundentes... ¡Tiene más estilo que Clint Eastwood! Un personaje para perfeccionistas y para amantes de lo japonés.



Taki

Otra linda muchacha, a pesar del pañuelo con el que se cubre la cara. Y es que no hace falta verle la cara para darse cuenta de lo atractiva que es (lo entenderás cuando la veas moverse, con esas ajustadísimas mallas...). Utiliza principalmente las piernas, aunque tiene una espada corta y un cuchillo. Mortal cuando es controlada por la CPU, aunque difícil de dominar con el mando.



Voldo

Seguro que recuerdas perfectamente a Voldo, el malo malísimo de *Soul Blade.* Aquí tiene el mismo aspecto de pederasta/violador/contorsionista, pero se mueve con mayor fluidez que nunca. Complicado de controlar, aunque cuenta con la mayor lista de movimientos espectaculares del juego. Si eres capaz de aguantar el asco que produce sólo oírle respirar, elígelo y ganarás la mayoría de los combates sin demasiado esfuerzo. Éste es el último personaje disponible desde el principio del juego.



Hwag

Un enemigo al que debes temer. Ataca con una espléndida cimitarra y se mueve con la limpieza, elasticidad y precisión de un gato. No es especialmente rápido, pero eso no significa que resulte fácil acercarse a él. Lo mejor para darle una buena paliza es que selecciones a un personaje capaz de darle desde lejos, como Kilik o Nightmare.



Rock

A lo largo del modo Aventura te encontrarás con Rock varias veces, y en ocasiones con varios de sus hermanos seguidos, por lo que le odiarás has-ta que puedas seleccionarlo en el menú de personajes del modo Arcade. Pero después, no podrás sobrevivir sin él. Aunque sus golpes no son especialmente bonitos, el minotauro se mueve muy bien y es capaz de encajar los golpes sin sufrir demasiado daño. Embestir con sus cuernos a los contrincantes es un placer que nadie debería perderse.



Siegfried

Otro de nuestros luchadores preferidos. Como decíamos, él es en realidad Nightmare: tendrás que pasarte el modo Arcade con Nightmare para que el Siegfried que hay debajo de esa diabólica armadura resurja y luche contra su propia espada demoníaca. Un argumento casi tan bueno como los movimientos de Siegfried, lentos pero terriblemente fuertes. Sus combos son mejores que los de Nightmare, ¿quizás porque sin casco y sin Soul Edge ve mejor y está más despierto?

Si bien los modos y opciones de Soul Calibur son más de los que aquí aparecen, sólo vamos a comentarte los más interesantes. Y es que, además de los modos disponibles desde el principio, a medida que superes niveles en el modo Aventura ganarás acceso a nuevas modalidades de juego. ¡Esto no se acaba nunca! Verás:



Prácticas
Es el modo con el que podrás practicar los movimientos, con entrada a la opción «Command» desde el modo de Pausa para que estudies con detenimiento todos tus combos preferidos. Muy similar al modo de Prácticas de Tekken, claro (a Namco no se le caen los anillos por copiar las mejore cosas a sus propios juegos).



Time Attack
Como siempre, el modo Time Attack consiste en superar tus tiempos matando a los malos. Aprende un par de combos muy duros y mejora tus puntuaciones. No te cansarás de hacerlo, créenos.



Survival
También como el modo Survival de muchos otros juegos: con el mismo nivel de vida, derriba a todos los personajes que puedas, uno tras otro. Cada vez que vences a uno, tu nivel de energía se recupera un poco; pero tarde o temprano...



Extra Survival
Cuando accedas a este modo, en un determinado momento del modo Aventura, verás que no es moco de pavo. Si el modo Survival te parece difícil, éste ya verás: gana el combate el primero que atiza un golpe al otro. A ver cuántos combates duras con este sistema, majete.





Arcade
El modo Arcade de toda la vida: un personaje tras otro hasta llegar al último, el tipejo de fuego de la Soul Edge, capaz de luchar imitando los movimientos de cualquier personaje. Como en Tekken 2 y 3, cada vez que te pases el juego con uno de los personajes accesibles desde el principio, accederás a otro nuevo.











Aventura
El modo principal del juego, desde el conseguirás casi todas las cosas menos los personajes. A lo largo del modo Aventura te irás encontrando con todos los luchadores que más tarde conseguirás pasándote el modo Arcade. Además, según avances aquí, irás ganando dinero. Con ese dinero deberás comprar diferentes pergaminos, distribuidos en grupos. La mayoría de los pergaminos sólo son ilustraciones de personajes que te cuentan algunos detalles o historias, pero algunos otros, los más caros, te dan acceso a trajes alternativos para los luchadores, nuevos escenarios, nuevos modos de juego, nuevas opciones dentro de ciertos modos, etc.

Lo principal del modo Aventura es que en cada nivel tienes un problema diferente: en uno hay arenas movedizas y se te hunden los pies si permaneces sin caminar unos segundos; en otros no puedes herir al enemigo si está en contacto con el suelo; en otros casos debes enfrentarte con dos personajes, uno después que el otro, con el mismo nivel de vida; otras veces sólo podrás vencer con golpes especiales... y el etc. es tan largo que no acabaríamos nunca. A nosotros particularmente nos gustan las peleas en el coliseo: peleas por dinero. Empiezas apostando 50 monedas; si ganas, obtienes 100, y si pierdes, te quedas sin nada. Cuando ganas, tienes dos opciones: seguir o abandonar. Si sigues, apostarás 100 monedas para ganar 200 y, si abandonas, te quedarás con las 100 ganadas. Y así todo el tiempo, doble o nada. Nosotros, que somos de los que siempre creen estar en racha, solemos perder hasta la camisa...

Otro punto fuerte del modo Aventura es que puedes entrar en todos los niveles superados tantas veces como quieras, para recaudar dinero, practicar o, simplemente, divertirte. Así superarás un escenario tras otro a lo largo de todo un mapa, al que se empalmará otro mapa por la derecha, y otro por la izquierda... ¡Este modo parece no acabarse nunca! Y el argumento que enlaza unos niveles con otros es fantástico, aunque Sega no se ha esmerado del todo en la traducción y a veces hay frases algo sospechosas...













Otras opciones
Como decíamos antes, además de los modos disponibles desde el principio, a medida que avanzas en la Aventura accedes a nuevos modos y a opciones muy interesantes. Un modo fantástico es el Theatre, que a su vez cuenta con varias opciones diferentes: una que te permite ver a los personajes que tú quieras luchando en el escenario que tú quieras; otra que te permite dialogar con los personajes y acceder a sus fichas, escenarios, etc.; otra con la que puedes ver al personaje que quieras entrenando sólo, haciendo una especie de exhibición de artes marciales... Nuestra opción preferida es la de la intro: puedes editar la intro del juego a tu antojo, cambiando los personajes que salen en cada momento. ¿No es genial?



■ **AL DETALLE:** Como clásico de los juegos de ordenador recién convertido a consola, Quake II no tiene precio. Pero ¿te imaginas como sería quakear en la vida real?

QUAKE II

Formato: **PlayStation** | Editor: **Proein** | Desarrollador: **Hammerhead** | Precio: **8.990** | Disponible: **Sí** | Jugadores: **1-4** | Puntuación: ★★★★★



■ Lucha a la vieja usanza...



■ Un poco de ridículo desmadre inducido por el exceso de videojuegos.



¿DE QUÉ VA QUAKE II?

■ De disparar a la gente, de eso va. Con un multitap pueden participar hasta cuatro jugadores. Es la mejor versión del juego del gato y el ratón desde Tom y Jerry. Con un ritmo frenético, más que el GoldenEye de la N64, Quake II se basa más en la velocidad y la rapidez de reflejos que en las maniobras tácticas de Bond y su licencia y sabe aprovechar los elementos necesarios para conseguir finalmente, que acabes el juego sudando la gota gorda. La version original para PC fue un exitazo, igual que la versión para N64. Top Juegos te informó el mes pasado de su excelente conversión a la gris de Sony.

ESTO VA EN SERIO

¡Quakeros, vamos allá!

Cualquiera que tenga amigos sabe que no hay nada como un juego de este tipo para ponerles a prueba. Desde *Doom*, los desarrolladores de videojuegos han descubierto la manera perfecta para que esto ocurra: Te sitúan en un área de juego en primera persona, en un nivel endemoniadamente retorcido, con todas las armas que quieras y acción mano a mano de la buena gracias al modo deathmatch.

Ésta es la fórmula esencial, y no ha sufrido ningún cambio notable en *Quake II* para Playstation. Si lo que queremos es trasladar todo eso a escala real, tendremos que conformarnos con opciones un tanto alternativas, algo así como corretear, armados con pistolas de pintura, por un bosque con ejecutivos estresados o maníacos de las armas y esquivar los disparos de luz del niño repelente de turno, al acecho siempre detrás de la misma esquina. Nada que tenga que ver con los videojuegos a los que has jugado.

Lo que necesitas, pues, es lo que hemos ideado en *Top Juegos: Real Life Quake*.

Real Life Quake
© Top Juegos 1999

Las Reglas

1. Pueden participar todos los jugadores que quieran.
2. El ganador es quién consiga disparar más veces a los otros.
3. Al final del juego se decide arbitrariamente el ganador –no vale votar por uno mismo.
4. El juego termina cuando la peña se aburre, cuando os han pillado a todos o cuando os entra hambre.
5. Recomendamos el uso de ropa resistente.
6. Los límites del juego deben quedar especificados antes de empezar. Por ejemplo "Valen todos los sitios excepto la habitación de mis padres"
7. Hay que ir con cuidado con la gente que se mete en la zona de juego accidentalmente. Probablemente no les apetezca jugar, quítales la mordaza.
8. Armamento: En cualquier acontecimiento bélico de la vida real –por ejemplo, una guerra, un partido de fútbol, las pelis de *Terminator*– la gente lleva las armas de una en una. Nunca veréis al personaje principal de una peli con una mochila llena de armas cargada a la espalda. En *Real Life Quake* tienes la opción de elegir entre un amplísimo arsenal bélico, pero ¡atención! hay que centrarse en la seguridad: Pistolas de agua, metralletas de pintura, globos con agua y harina, arroz y canutos de bolis bic a modo de cerbatanas, huevos, arcos y flechas con ventosas en la punta... y botellas de ketchup. En fin, que las pistolas de aire comprimido y las escopetas de perdigones, como cualquier arma de fuego real, no valen. ¿Entendido? Puedes llevar encima todas las que consigas cargar.
9. El campo de visión humano normal es de unos 180°. Debido a la naturaleza 2D de la pantalla de televisión, en *Quake* tu visión queda limitada a un plano estrictamente frontal, por eso tienes que utilizar constantemente los botones de visión.

Pues muy bien, para reproducir este efecto en nuestro *Real Life Quake*, tendrás que idear una máscara (con cartón) o unas gafas que te permitan ver únicamente lo que tienes delante.

10. Ahí queda eso. El resto de las reglas las inventas sobre la marcha.

EL MATIZ



■ *¿Y qué pasa con los reforzadores? Ya está claro que en Quake II se hace hincapié en la adquisición y la utilización de armas cada vez mejores y más grandes, pero el jugador avispado sabrá como aprovechar al máximo las posibilidades de los dos reforzadores principales cuando los encuentre... si es que los encuentra.*

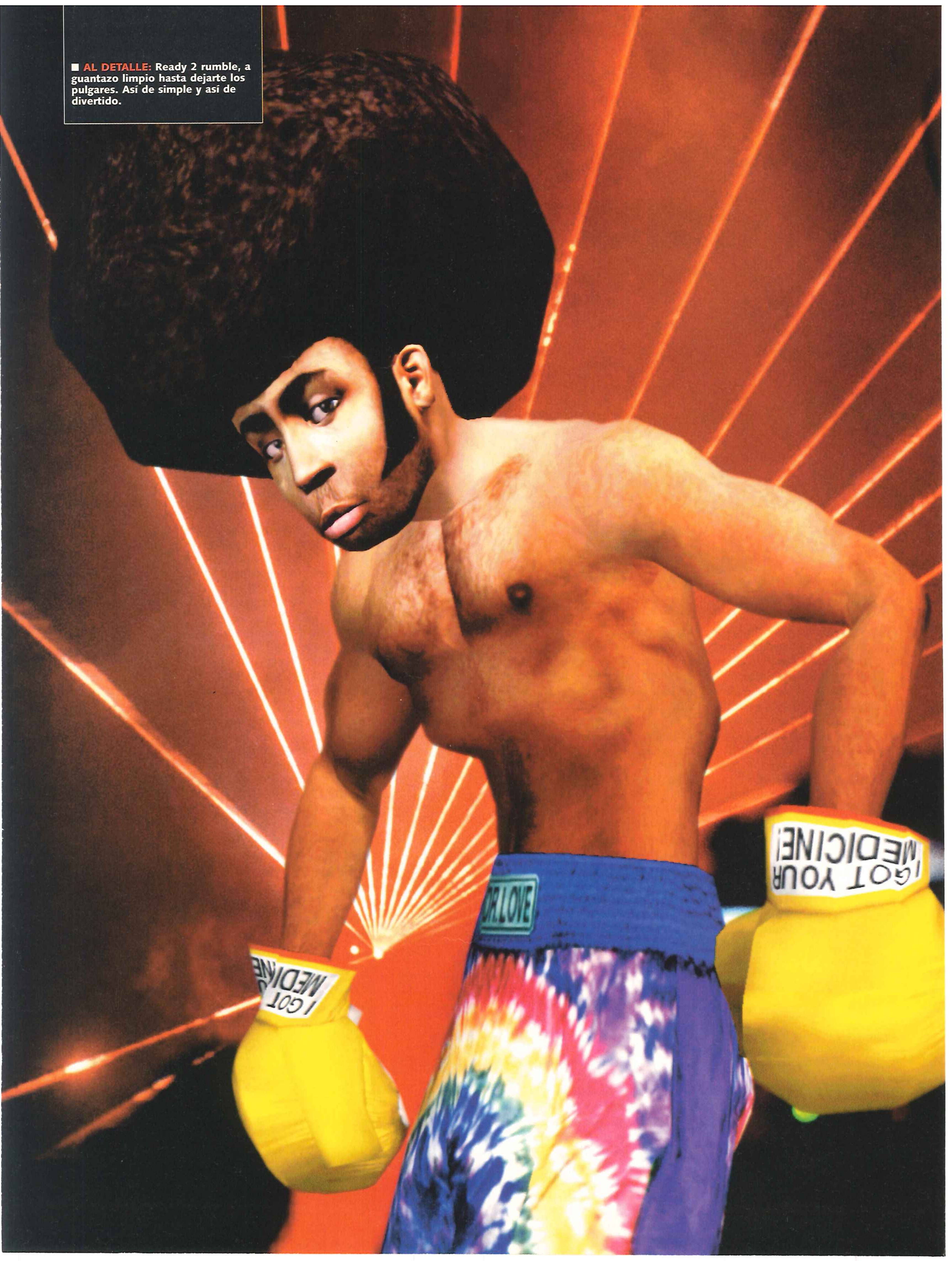
Para nuestra versión, hemos pensado que una cortina o un mantel sobre los hombros, a modo de capa, podría representar la invencibilidad que te da The Pentagram of Protection, y su efecto duraría hasta que otro jugador te lo arrebate. Por lo que se refiere al Quad Damage, aquí ya hay que elaborar el tema un poquito más. El jugador necesita la ayuda de tres colegas que puedan sujetar a la víctima para que aciertes el tiro con tu Ranger X 1000.

NECESITARÁS...

Recapitulemos, aquí tienes lo que necesitarás para jugar a nuestro Real Life Quake.

■ **Un casco protector**
O algo que se le parezca. Sólo tienes una cabeza, así que cuídala.
■ **Antifaz de dificultad visual**
No intentes ver el mundo de color de rosa. Con unos rollos de papel higiénico puedes apañártelas para construir tu antifaz.
■ **Ropa adecuada**
Para diferenciarte del resto de jugadores y de la gente que no juega. Y para que luego puedas comprobar si ese detergente lava tan blanco como dicen.
■ **Arma principal**
Recomendamos un rifle de agua Ranger X 1000. Y agua, claro.
■ **Armas secundarias**
Pistolas de agua, arco y flechas con ventosas, huevos, ketchup, globos de agua... todo lo que puedas cargar encima.
■ **Pantalones (y ropa interior)**
Si te pillan sin, te arrestan por exhibicionista.
■ **Bombas fétidas**
...O en su defecto huevos podridos.

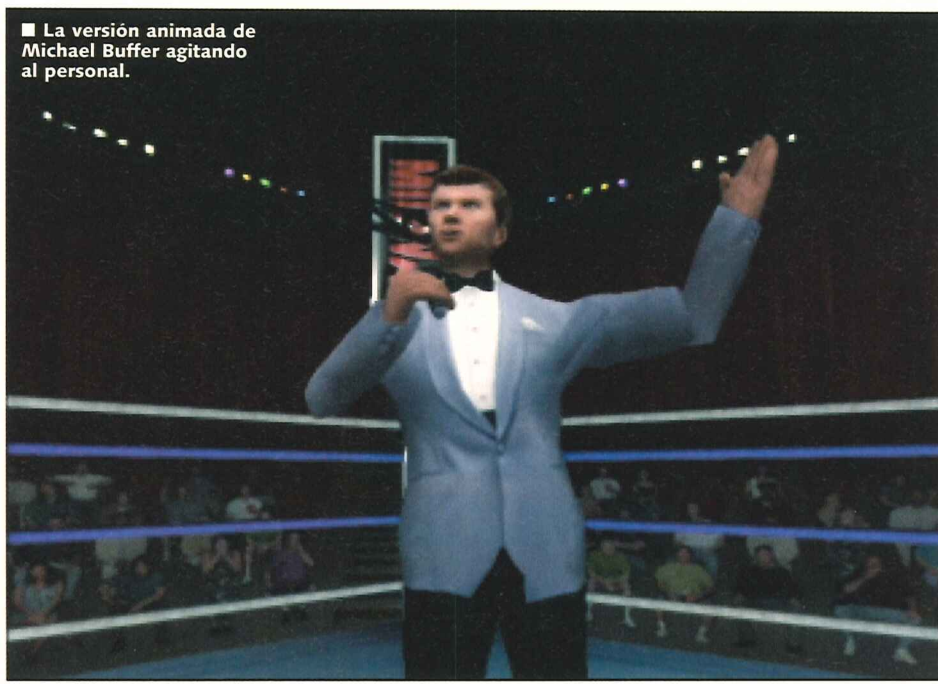




■ **AL DETALLE:** Ready 2 rumble, a guantazo limpio hasta dejarte los pulgares. Así de simple y así de divertido.

READY 2 RUMBLE

Formato: **Dreamcast** | Desarrollador: **Midway** | Editor: **Infogrames** | Precio: **8.990 pesetas** | Disponible: **Sí** | Players: **1-2** | ★★★★★



■ **La versión animada de Michael Buffer agitando al personal.**

LA VOZ DEL BOXEO

Calzones largos, guantes almidonados, peinados afro...

Todos los deportes tienen una voz característica, la del comentarista especializado de turno. ¿Quién no asociaría a Michael Robinson o al ínclito García con el fútbol o a algún ex-deportista como Epi con el baloncesto? Pués en el caso del boxeo, el rey de los comentaristas americanos es Michael Buffer, quien invade las pantallas de los hogares yanquis al grito de "Let´s get ready to rumble!" (Algo así como "¡Preparaos para pelear!) Este señor es un fenómeno de masas, tiene técnica y labia.

Por eso los de Midway pensaron que tenían que fichar a Buffer para su particular acercamiento al mundo del boxeo, y ya puestos, podían aprovechar su legendaria frase como título para el juego. Damas y caballeros, prepárense para la entrevista.

¿Señór Buffer, cómo se convirtió usted en comentarista deportivo?
De niño estaba fascinado por la manera en que los comentaristas convertían un sencillo encuentro deportivo en todo un acontecimiento. Empecé a frecuentar combates de boxeo como espectador, pero las entradas eran tan caras que pensé que si me convertía en comentarista entraría gratis y además seguro que conseguiría un buen sitio.

¿De dónde salió esa frase tan suya, "Let´s get ready to rumble"?
Pronto me di cuenta de que era imprescindible encontrar algo con que animar al público. En las carreras, cuando dicen aquello de "Motores en marcha" la gente se agita en sus asientos porque saben que la acción va a empezar. Antes de dar con mi frase, intenté varias como: "¡Abrochénse los cinturones!" o "¡Contengan la respiración!" pero no funcionaban. Entonces recordé a Mohammed Ali, cuando una vez le preguntaron antes de subir al ring que cómo se sentía y él respondió "I´m ready to rumble" ("Listo para la pelea")

¿Y no se cansa nunca de decirlo?
No, porque me encanta agitar a la gente. Y realmente funciona, así que es muy difícil cansarse.

Denos una lección magistral sobre cómo motivar al público.
Bueno, hay que empezar suave pero firme, "Damas y caballeros, ¿preparados?" Luego esperas la respuesta, el murmullo general, e insistes con más fuerza "¿Preparadooos?"

Una vez has captado su atención, bajas el volumen de tu voz y empiezas a hablar rápido "A mi derecha, con pantalones azules, defendiendo su condición de campeón, llega de Washington, del distrito de Columbia..." y entonces dices el nombre del luchador en un tono triunfal. En este momento ya tienes al público en el bolsillo, y si te callas podrías oír como una aguja cae al suelo. Este momento me encanta, la anticipación. Luego les dejas con la adrenalina a tope.

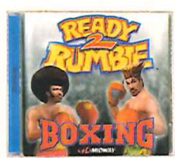
¿Qué le parece el videojuego?
¡Me encanta! ¡Es de primera! Al principio me sentí algo nervioso por el hecho de tomar parte en un proyecto así, de un mundo que desconozco totalmente, pero ahora veo que *Ready 2 Rumble* es un gran videojuego. Parece fácil pero en el fondo es muy complejo. Creo que refleja fielmente el movimiento, la diversión y toda la emoción de mundo del boxeo.

¿Ha oído hablar de PJ & Duncan, autor del tema central de la banda sonora?
(Se ríe) Yo soy el propietario del copyright de *Ready To Rumble* y normalmente, me querello contra cualquier uso indebido de la frase, pero he oído su canción y, la verdad, me parece que no vale la pena ir a los tribunales en este caso.

EL MATIZ



■ Las habilidades de Michael Buffer quedan en evidencia al intentar animar a un público nada entusiasta (cuya especialidad son los abucheos y los aplausos casi inaudibles) cada vez que sale un jugador al ring. A medida que vas desbloqueando boxeadores, Michael es prácticamente incapaz de reprimir la emoción para presentarles. Cuando llega el momento final, con el diabólico boxeador secreto, Buffer baja la voz hasta convertirla en un susurro de admiración que va *in crescendo* hasta convertirse en un volcán verbal en erupción "¡El inexpugnable, el maléfico, el siniestro Daaamien Black!" Impresionante.



¿DE QUÉ VA READY 2 RUMBLE?

■ Sencillamente, es uno de los juegos más divertidos y más adictivos que circula por ahí. El poder gráfico de la Dreamcast ha permitido a Midway desarrollar un estilo mitad realista/mitad caricatura para sus personajes, quiénes además se mueven con una soltura sorprendente y despliegan un divertido repertorio de expresiones faciales. Desde Afro Thunder, con un look a lo "Jackson Five" hasta el veterano "Big" Willie Johnson, inglés flemático, nunca un juego de lucha había incluido tanta variedad de personajes lunáticos.

Ready 2 Rumble ignora por completo la ortodoxia pugilística y opta por golpes muy extravagantes y combos que son la risa. Con tanta gama de movimientos básicos, más un número considerable de movimientos especiales, característicos de cada jugador, *Ready 2Rumble* está listo para triunfar.



■ **Michael Buffer también le da a los rayos UVA. Gajes del oficio.**

CONSEJOS

Dale fuerte, campeón

1. Hasta que te conviertas en el rey de los movimientos especiales, ve con mucho cuidado. Intenta conectar golpes fuertes y luego bloquear enseguida o apartarte del contrario, ya que un movimiento en falso te dejaría expuesto a un gancho directo a la mandíbula (de la misma manera, si tu contrincante se despista, aprovecha para darle un buen golpe en la mandíbula.) La ventaja de sacudirle fuerte es que las letras Rumble se iluminarán.
2. Cuando las letras Rumble estén todas iluminadas, podrás activar el modo Rumble presionando los dos gatillos. Úsalo con inteligencia –y si de todos modos tu contrincante está a punto de caer, resérvate este golpe maestro.
3. En el modo Rumble, tus puñetazos son mucho más efectivos y puedes desarrollar movimientos especiales del. Todos los luchadores pueden activar el Rumble Flurry dándole a A + B –consigues una rápida combinación de golpes, con un súper puñetazo como guinda final. El Flurry es difícil, pero no imposible. Bloquear y defender bien son la clave del asunto. De hecho, cuando tu oponente entre en el modo Rumble, la táctica más segura es retroceder. El efecto desaparece al cabo de 15 segundos y si consigues que no te sacudan, significará que lo habrás hecho muy bien.
4. Para una recuperación más efectiva, presiona los botones o rota el stick analógico mientras estés en el suelo. De esta manera también puedes elevar tu nivel de energía mientras el contrario yace en el suelo, recuperándose de la tunda que le has dado.

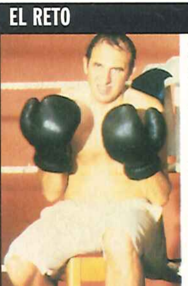


■ **Parece que nuestro hombre está...**



■ **...listo para pelearr!**

EL RETO



■ Como si de un gag cómico se tratara, intenta "bailar" por todo el ring (que se note ese juego de piernas). Menéate, zigzaguea, no pares quieto ni un momento... y bloquea. Sobretodo bloquea y cúbrete, no dejes que te alcance ni un puñetazo. La defensa y el escaqueo son dos habilidades que deberás controlar. De estar manera, serás capaz de zafarte de cualquier ataque –aunque tu entrenador no estará muy orgulloso de ti. Aprovecha el nivel de dificultad bajo en el modo arcade y anótate un puntito por cada vez que esquives (con X + A o bien con Y + B). A ver cuántos anotas antes de que te derriben.



■ AL DETALLE: Pokémon –El animoso chavalote que envía a la lucha a su conejito amarillo es sólo el principio de este juego tan deliciosamente extraño.

POKÉMON

Formato: **Game Boy** | Desarrollador: **Nintendo** | Editor: **Nintendo** | Precio: **5.990 pesetas** | Disponible: **Sí** | Jugadores: **1-2 (con cable de conexión)** ★★★★



■ **1 Se lo repitas, que es amnésico.**



■ **2 ¡Qué mareo! ¿Alguien tiene una bolsaghh?**



■ **3 El malo intentando pegarte una bola.**



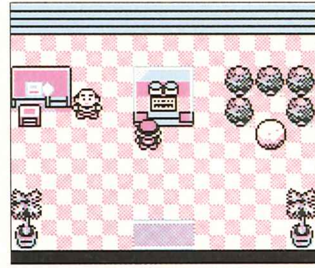
■ **4 Trascendental encuentro con el creador.**



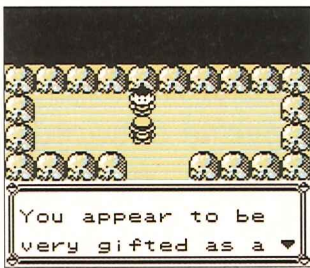
■ **5 ¿A eso llamas tú trabajar?**



■ **6 Momento consumista: La tienda de bicicletas.**



■ **7 ¿Dónde eftán mif dientef?**



■ **8 ¡Vaya, hombre! El sabiondo abrió la boca.**



¿DE QUÉ VA? POKÉMON

■ Simplificando, Pokémon es un juego para GameBoy de lanzamiento reciente. En él, Ash, un chaval joven, se dedica a coleccionar Pokémon o "Pocket Monsters" –en total, hay 150 especies distintas de estos monstruitos tan cucos. En el fondo es un RPG, pero la necesidad de luchar con tus Pokémon y cuidarles para que crezcan y evolucionen, le da un toque especial al juego. Además, puedes utilizar el cable de conexión para disfrutar de combates Pokémon con tus amigos.

Así es como se entiende la esencia del juego si vives en una zona dónde no hay muchas jugueterías. Pokémon es un fenómeno internacional, por si todavía no lo habías sospechado, y su presencia se expande en forma de peluches, llaveros, cómics y el juego en sí... y todo gracias a esos 150 irresistibles monstruitos de colores.

¿POKÉPASA?

En la isla Pokémon pasan cosas muy raras...

A estas alturas, si el programa que Nintendo se había marcado para colonizar el mundo con el fenómeno *Pokémon* ha seguido su curso tal y como estaba previsto, *Pokémon* ya debe haber llegado a todas partes. Probablemente, cada niño que veas por la calle llevará una camiseta *Pokémon*, unos shorts *Pokémon* y caminará tarareando la musiquilla del juego mientras va dándole a su GameBoy.

¿Cómo ha ocurrido? Si te estás preguntando por qué los niños cambiarían el mundo real por la isla de Pokémon, sólo tienes que seguir leyendo: Mira que ocho momentos tan diparatadamente atractivos...

1. Profesor Alzheimer
Te presentamos al profesor Oak, tu mentor y gran colega. Ha dedicado toda su vida al estudio de los Pokémon, y su memoria está tan saturada de monstruos que parece que ya no le queda sitio para nada más. Ni para las cosas más importantes. "¿Cómo te llamas hijo?" te pregunta, y luego dice "¿Y mi nieto, cómo has dicho que se llamaba?"... Cielos.

2. Marejadilla
La historia está llena de grandes capitanes: El capitán del Titanic, hundiéndose valiente con su barco, el capitán Iglo y sus barritas de pescado... pero en *Pokémon* las cosas son ligeramente distintas... acabarás por darte cuenta que en Pokémon Island siempre hay algo qué hacer, sobretodo con un capitán como el del ferry *SS Anne*, que se marea cada dos por tres, el pobre... con el barco amarrado a puerto.

3. Un soplo
Los malos de *Pokémon* han sido especialmente diseñados para demostrar que, en el fondo, nadie supone un peligro serio para Ash y sus simpáticos amiguitos. Concretamente hay uno, en Cerulean City que ejemplifica esa teoría a la perfección: "¡No mires detrás del póster que hay en el edificio Game Corner!", chilla el tipejo.

"¿Será un farol?" Piensas tú... Busca detrás del póster y encontrarás un interruptor secreto que abre una puerta que te lleva al escondite del malo.

4. Conoce a tu creador
Si creías que eso de las autorreferencias sólo podía hacerse en películas como *Scream*, estás muy equivocado. En la cuarta planta de Celadon City tiene lugar el que es quizás el momento más retorcido de la historia de los videojuegos: Ash tiene delante de sus narices a los programadores de *Pokémon*. "Yo soy el artista. Yo te he dibujado" le dice uno de ellos.

5. Los motes
Desde el principio del juego puedes poner a tus monstruos los motes que quieras. Busca al inventor oficial de nombres en Fucsia City. Su trabajo consiste en sentarse a la mesa de su cocina y pasar las 24 horas del día dando su opinión sobre los motes de *Pokémon*: "¡Ese mote está muy bien!" o "¡Huy, ese otro es ex-qui-si-to!". Desde Top Juegos le sugerimos que busque un trabajo un poco más serio, que ya le toca.

EL MATIZ

■ Si ya te has cansado del *Pokémon* de Gameboy, no te preocupes porque hay más oferta. Para la GameBoy te recomendamos *Pokémon Pinball*, que te da exactamente lo que promete en la caja: Pinball de primera. Para la N64, *Pokémon Snap*, disponible de importación, en la que haces una especie de safari fotográfico sobre la naturaleza salvaje Pokémon. Para Navidad llegará a las pantallas de televisión un *show* Pokémon y, bueno, guías, cómics, un juego de naipes para los que no les van las máquinas y, como no, los peluches de rigor... ¿Quieres más?

6. Escucha y ganarás
De día, regalarle una margarita a tu vecino pensionista te reportará –con un poco de suerte– una propina de 10p. En el paraíso que es la isla Pokémon, los niños se están haciendo de oro con este sistema. Ash, por ejemplo, visita a un abuelete en Vermilion City y escucha todas sus batallitas... a cambio recibe un vale por una bicicleta gratis en Cerulean City –¡y eso vale una pasta!

7. Problemas dentales
En Celadon City encontrarás al guardián de la zona del safari moviéndose en círculos al más puro estilo Pokémon, como un oso polar claustrofóbico del zoo, y balbuceando "¡Mmmff, Mmf, Mmmfff!" El pobre ha perdido los dientes ¿Dónde? En la Safari Zone, aunque parezca increíble.

8. Don Pedante
Los entrenadores que pululan por Pokémon Island nos obsequian con algunos de los diálogos más desternillantes del juego. Cuando entras en el gimnasio de Pewter City, el entrenador aúlla "¡Eh, chaval! ¡Estás a años luz de poder enfrentarte a Brock!" Inmediatamente después de que le hayas vencido, suelta angustiado "Maldita sea, los años luz no miden el tiempo, miden la distancia"



■ **Team Rocket: Muy mona, pero estúpida.**

CONSEJOS

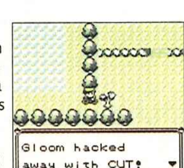
Poké Hockey

■ Un truquillo para mejorar la experiencia con un monstruo de bajo nivel –sitúalo en cabeza de tu lista de Pokémon e inmediatamente, a la primera ocasión de lucha que tengas, cámbialo por un Pokémon más fuerte. El debilucho compartirá un



50% de los puntos ganados en la trifulca, por muy torpe que sea.

■ Muchos de los entrenadores Pokémon acaban confundidos por culpa de Brock, cuando dice que la primera estrella que ganes te permitirá "cortar arbustos cuando quieras". En realidad esto no es del todo cierto, tendrás que esperar hasta que consigas el HM01 –bastante más adelante en el juego–



para poder segar matorrales y demás y explorar las zonas ocultas.

PlayStation2

Definitivamente, corren buenos tiempos para los gamers inquietos. A la PS 2 ya se le caído el velo que la rodeaba de anticipación y misterio. En cuatro meses estará disponible en Japón y ya podremos empezar a hablar de su potencialmente extraordinaria oferta de software. Ya te la hemos presentado, pero ahora te invitamos a profundizar en la feliz heredera del imperio Sony.

SÓLO DOS PUERTOS DE ENTRADA

■ Puede ser una relativa decepción, pero Sony se ha apresurado a tranquilizar a sus futuros clientes: el multitap de la PlayStation será compatible con la nueva consola.

PUERTOS DE USB

■ Los puertos adicionales se dedicarán a futuras expansiones del hardware. Esto incluye un pack de hard-drive combinado con Ethernet que llegará en el 2001 para garantizar acceso a los archivos de software de la PSX, descargas de películas y otro tipo de servicios.

PUERTO DE ENLACE

■ Una entrada de vídeo que permitirá en el futuro cosas como ponerle tu cara a algún personaje.

DUAL SHOCK 2

■ Un control de color negro espacial con ligeros brillos dorados. Completamente análogo, con botones sensibles a la intensidad de la presión y 256 niveles diferentes de velocidad. Puede ser del todo revolucionario.

TARJETA DE MEMORIA DE 8MB

■ Modesta pero poderosa: ofrece 64 veces la capacidad y 256 la velocidad de las tarjetas de la PSX.

Cuando las primeras fotos de la nueva consola aparecieron en Internet, más de uno se sintió desconcertado por su original aspecto. Era un diseño sobrio, de una austeridad casi monacal, y al mismo tiempo parecía muy aparatosa, rompiendo con la adhesión al modelo "bestia semiportátil" que habían seguido todas las consolas hasta la Dreamcast. La PS2 parece más bien un electrodoméstico de alto diseño o, como dicen los entendidos, "no una consola, sino una central de entretenimiento tecnológico".

No vamos a negarlo, en el reciente Tokio Game Show eran muchos los que frecuentaban el espectacular estand de la Dreamcast. Pero eran muchos más los que se apiñaban en torno a un pequeño mostrador en el que dormía, entre bolsas de plástico, la nueva consola de Sony.

El futuro empieza ahora



ESTABILIZADOR DE PLÁSTICO

■ Otro buen ejemplo de gusto por el detalle: una pequeña pieza de plástico que sirve para mantener la consola vertical atractiva si te da por ponerla de pie.

LOGO

■ Se podrá girar a placer para que siempre quede orientado hacia arriba. Sony ha puesta una atención casi fanática en cada uno de los detalles del diseño.

DISCO AZUL

■ Los discos serán azules para CD-ROM y plateados para DVD-ROM. Podrá leer películas en formato DVD y discos de la PSX.

■ La PS2 da lo mejor de sí misma en posición horizontal.

La PS2 se parece más a un reproductor de CD que a una tradicional máquina de juegos. Mr. Goto, el gurú al que Sony ya confió el diseño de la PSX ha querido convertir la heredera en (ni más menos) una metáfora del universo: el negro representa el espacio infinito, y el azul sobre púrpura nuestro pequeño y atribulado planeta.

El nuevo Dual Shock 2, de un negro brillante, puede tener una importancia crucial en los juegos del futuro. Con sus 256 niveles de velocidad, tal vez podremos, por ejemplo, regular la potencia y el estilo de cada uno de los puñetazos de un *beat'em' up* apretando un simple botón.

Los discos de la PS2 serán plateados para DVD –ROM y azules para CD-ROM, con la posibilidad de utilizar DVD y los discos negros de la PSX. Aunque no habrá mejores gráficas para los juegos de la gris jugados en la PS2, Sony ha encontrado la forma de que el software de su actual consola pueda beneficiarse del mucho más rápido drive de CD-ROM x24.

No se ha incluido módem, ya que la compañía quiere tener las manos libres para incorporar en el futuro la mejor tecnología on line disponible. Así, una amplia gama de modos de acceso personalizado a la Red estará a disposición del consumidor en forma de periféricos a principios del 2001. Sony ha prometido que se podrá navegar, jugar y realizar descargas a una velocidad superior a la de cualquiera de los módem hoy disponibles (¡).

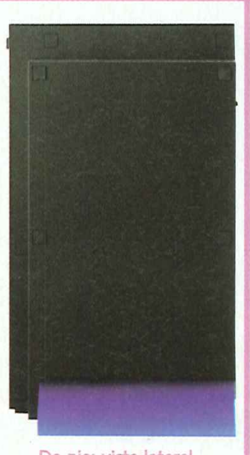
Sony echó el resto en la presentación de su nueva criatura. Su programa de festejos incluyó una exhibición de la contundencia de su hardware, pirotecnia gráfica y demos de títulos para la PS2. Sólo echamos una cosa de menos: jugar.

Una obra maestra del diseño

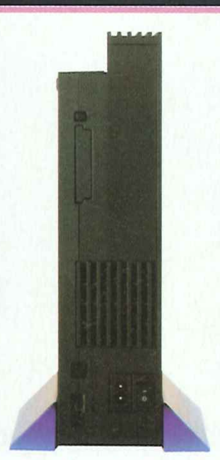
A lo mejor no hace juego con tu tresillo, pero no se puede negar que es de lo más cool.



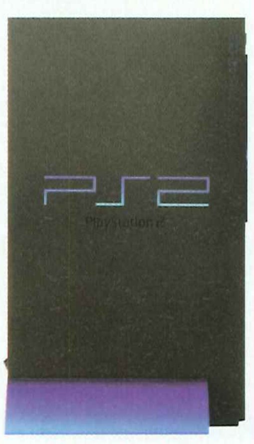
De pie: vista desde arriba (Ancho cuando está plana)



De pie: vista lateral (Parte de abajo cuando está plana)



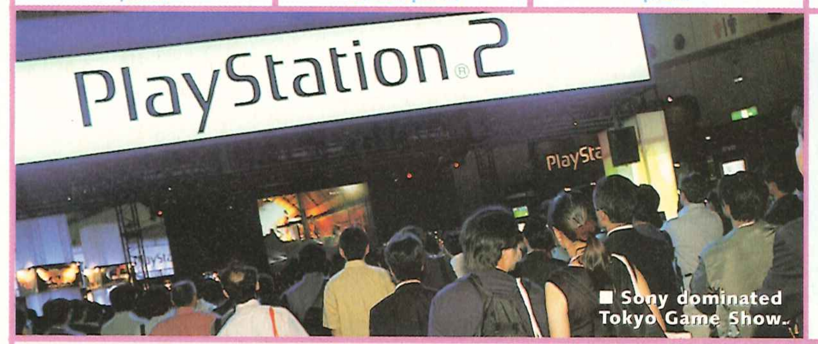
De pie: parte de atrás (También parte posterior cuando está plana)



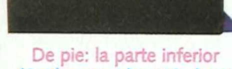
De pie: vista lateral (Parte de arriba cuando está plana)



De pie: vista frontal (También la parte de delante cuando está plana)



■ Sony dominated Tokyo Game Show.



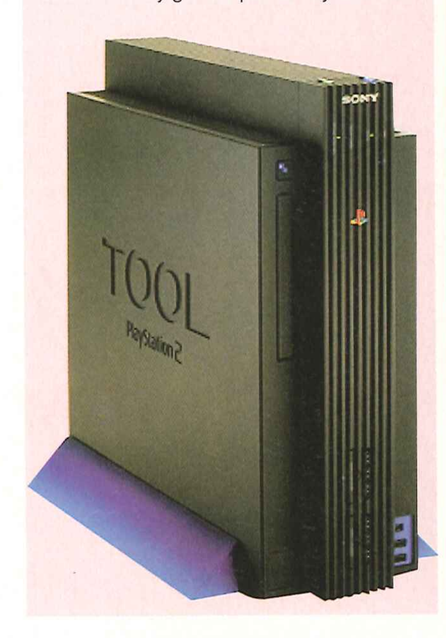
De pie: la parte inferior (Ancho cuando está plana)

PS2: El sabor del mes

■ **Disponible:** 4 de Marzo en Japón, otoño del 2000 en Europa.
■ **Dimensiones:** 30,1 cm de largo, 17,8 de ancho y 7,8 de alto. 2,1 kilos de peso.
CPU: 300 MHZ y motor de 128 bits de potencia.
■ **Memoria:** 32 MB
■ **Gráficos:** Procesador de gráficos de 147,456 MHZ
Drive de discos: CD-ROM x24, DVD-ROM x4.
■ **Sonido:** 2MB de memoria de audio.
■ **Accesorios incluidos:** Controlador Dual Shock 2 analógico, tarjeta de memoria de 8 MB, demo de juegos, multicable AV
■ **Interfaces:** dos puertos de control, un enchufe para la tarjeta de memoria, una salida de multicable, una salida óptica digital, dos puertos de USB

PLAYSTATION TOOL

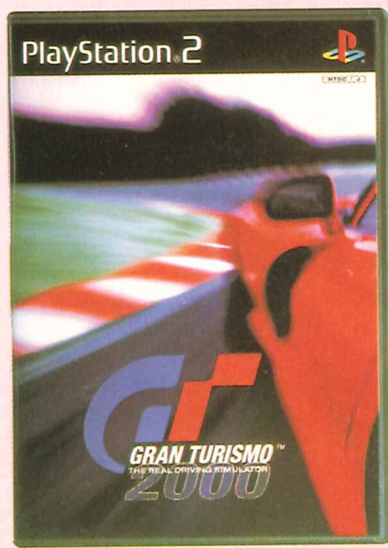
■ Una poderosa máquina que mueve los hilos entre bastidores. Esta torreta de hardware de desarrollo es la herramienta necesaria para producir software y gráficos para la PlayStation 2.



LLAMÉMOSLE... DVD.

■ No hay duda de que esto es el futuro. Sony dedicó uno de sus stands de Tokio a exhibir novedades cinematográficas en formato DVD, y todo el nuevo software de la consola se ajustará a estas siglas cargadas de porvenir. Nintendo ya ha renunciado a sus queridos cartuchos y ha adoptado el DVD para animar a las compañías de desarrollo a que trabajen para la Dolphin y Sega planea incluir un reproductor de DVD como periférico para la Dreamcast.





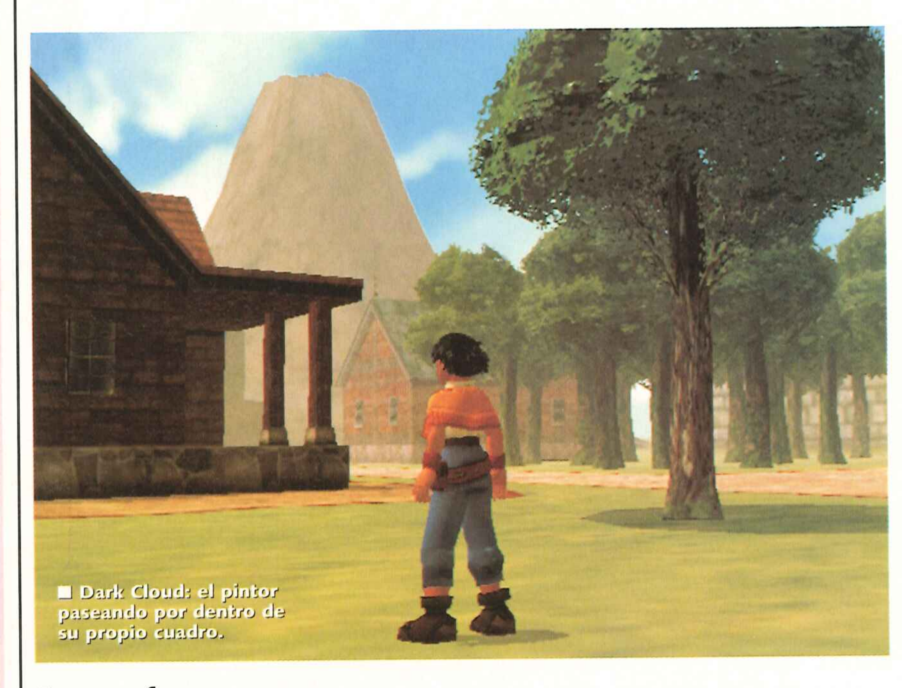
■ GT 2000: presentación estilo DVD.



■ Primeros gamers de nueva generación.

LOS JUEGOS

Si nada se tuerce en el camino, la PS2 exhibirá un repertorio alucinante, con unos 80 títulos disponibles en sus primeros meses de vida. Aún es pronto para saber cuántos saldrán a la calle junto con la consola, en noviembre del 2000, pero éstos son algunos de los que están en fase de desarrollo muy avanzada.



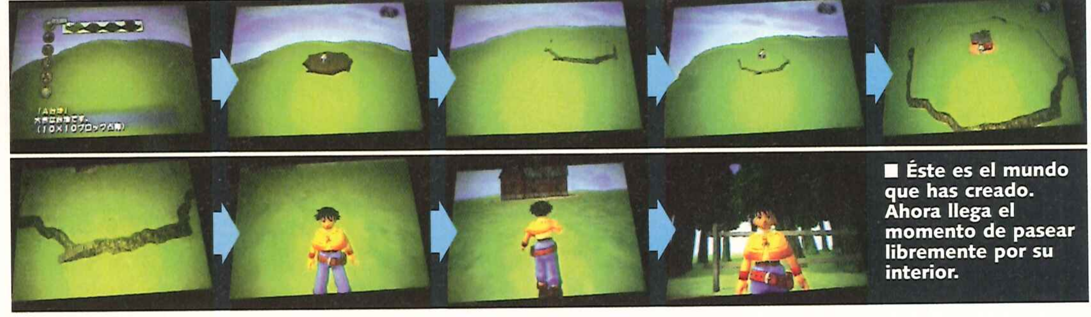
■ Dark Cloud: el pintor paseando por dentro de su propio cuadro.

Dark Cloud

Simulador divino con su brizna de estrategia que te permite crear bosques y viviendas al estilo bidimensional de *Sim City* para luego pasar a las 3D y sumergir a tu personaje en el mundo que acabas de crear para él.

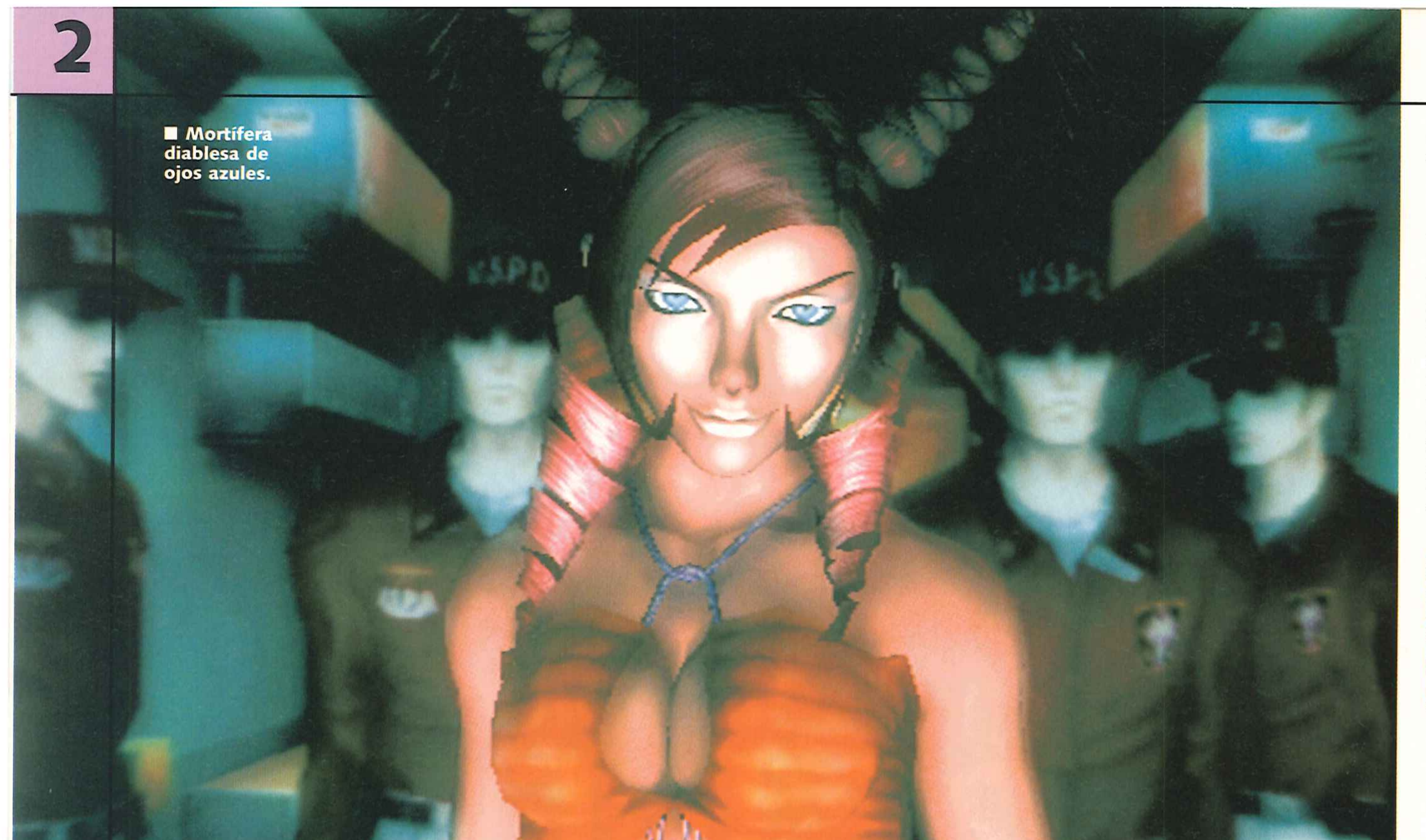


Frame a frame



■ Éste es el mundo que has creado. Ahora llega el momento de pasear libremente por su interior.

2

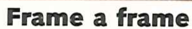


■ Mortífera diablesa de ojos azules.

The Bouncer

Hemos visto poco de este prometedor juego de lucha, sólo una escena en la que el protagonista daba buena cuenta de un par de fornidos guardianes y saltaba al interior de un tren en marcha. Suficiente para apreciar cómo los personajes interactúan convincentemente con todos los elementos del entorno.





Frame a frame



■ Acción trepidante y de una velocidad y fluidez difíciles de creer.

New Ridge Racer

La última extravagancia automovilística de Namco. En Tokio se presentó una copia no jugable, pero ya lucía unos gráficos suaves como la seda y fondos casi cinematográficos.



■ Namco: simulación elegante.

Frame by frame

■ Uno de aquellos juegos que te ponen los dientes largos desde que ves la primera imagen.

■ "Si me devolvéis mi abrigo de piel de nutria nadie saldrá herido".

Tekken Tag

Según Namco, cuando fue presentado en el Tokio Game Show llevaba apenas tres semanas de desarrollo. Muy poco tiempo para hacerse una idea precisa, pero lo cierto es que ya parecía tan impactante y rápido como el título arcade en que se inspira.

■ Si en tres semanas ya han sido capaces de hacer esto, dales seis meses y verás hasta dónde llegan.

Gran Turismo 2000

El abanderado de la nueva ofensiva de Sony tiene un aspecto portentoso, con autos de una luminosidad deslumbrante y efectos ambientales que incluyen la estela del calor. Aún le falta, pero a nivel de jugabilidad no tiene nada que envidiarle a su hermano mayor.

Frame a frame

■ Prototipos de lujo para un juego que promete hacer de la conducción un placer inédito.

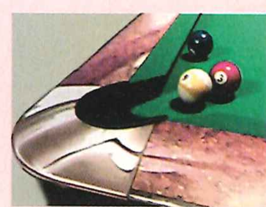
PROBABLE LÍNEA DE LANZAMIENTO

■ Sony habla de 77 títulos en proceso de desarrollo. Algunos de ellos estarán acabados en seguida, a tiempo para el lanzamiento de la consola en Japón. Los europeos tendre-mos que esperar bastante más, pero la recompensa será un catálogo inicial incomparable.

Juego	Desarrollador	Género
1 On 1 Government	Jorudan	Acción
3D Golf	T&E Soft	Deportes
3D Real Drive	VR-1 Japan	Carreras
500GP	Namco	Carreras
AI Mahjong 2001	i4 Corp.	Mahjong
American Arcade	Astroll	Pinball
Armoured Core 2	From Software	Acción
A-Train 6	Artdink	Simulador
Bakurya 2	Fujimic	Deportes
Battle On The Gnat	Ecseco	Carreras
Baki The Grappler	Tomy	Deportes
BBD2000	Enix	Simulador
Billiard Master 2	Ask	Deportes
Bloody Roar 3	Hudson Soft	Lucha
Boku To Mauh	SCEI	RPG
Bomberman 2001	Hudson Soft	Acción
Bust-A-Move 3	Enix	Baile
Catch Bass Club	Magical Co. Ltd.	Deportes
Choro Q HG	Takra	Carreras
Dark Cloud	Sony	RPG
Den-Sen	SCEI	Acción
Drum Mania	Konami	Música
Eternal Ring	From Software	RPG
Exotica	Enix	RPG
F-1	Video System	Carreras
Fantavision	SCEI	Acción
Fighting Illusion K-1 Grand Prix	Xing	Deportes
Fighting QTs	Enix	Misterio
Flower Sun & Rain	ASCII	Aventuras
Fly High	Gust	Carreras
FX Pilot	Locus	Shoot'em up
Gradius III & IV	Konami	Deportes
GT 2000	Polyphony/SCEI	Carreras
IQ Remix	SCEI	Puzzles
Jade Cocoon 2	Genki	RPG
Jikkyou World Soccer 2000	Konami	Deportes
Kessen	Koei	Simulador
Koshien 2000	Magical Co. Ltd.	Deportes
Let's Become A Pilot 2!	Victor Interactive	Simulador
Mahjong Taikai III	Koei	Mahjong
Mahjong Yarouze 2	Konami	Mahjong
Mobile Suit Gundam	Bandai	Acción
Morita Shougi	Yuki	Misterio
New Cool Boarders	UEP Systems	Deportes
New Ridge Racer	Namco	Carreras
Ninja Gaiden	Tecmo	Acción
Onimusha	Capcom	Misterio
Panic Surfing	ASCII	Deportes
Panzer Century G Breaker	Sunrise	Simulador
Go By Train!	Taito	Simulador
Perfect Golf 3	Seta	Deportes
Poplocrois III	SCEI	RPG
ProGolfer	Magical Co. Ltd.	Deportes
Pro Mahjong	Athena	Mahjong
Roadsters Trophy 2000	Titus	Carreras
Robocop	Titus	Acción
Shin-Sangokumusou	Koei	Acción
Shanghai 5	Sun	Puzzles
Sidewinder Max	Asmik Ace Ent.	Shoot'em up
Sky Surfer	Idea Factory	Deportes
Soldnerschild 2	Koei	RPG
Sonnette	Enix	Amor
Soul Surfing	Warashi	Acción
Splash Dive	SCEI	Acción
Star Ocean 3	Enix	RPG
Street Fighter EX3	Capcom	Lucha
Street Mahjong Trance Majin 2	Sun	Mahjong
Tekken Tag Tournament	Namco	Lucha
Tenchu 2	SCEI	Acción
Tetsuman Menkyokaiden	Kaga Tech	Misterio
The Bouncer	Square	Acción
Tuning Car Race Game	MTO	Carreras
Unison	Tecmo	Acción
Wild Wild Racing	Imagineer	Carreras
World Neverland 3	Riverhill Soft	Simulador
WRC	Spike	Carreras
X-Fire	EA/Square	Acción

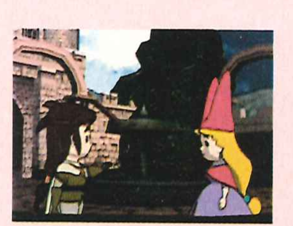

■ American Arcade


■ A-Train 6


■ Billiard Master 2


■ Eternal Ring


■ Kessen


■ Poplocrois III


■ Sky Surfer


■ Splash Dive


■ Unison


■ Wild Wild Racing

TONIC TROUBLE

Ed, el ingenio ...

CONCENTRADO de TOMATES
¡AY QUE BUENO!

Super Ed ¡la fuerza!







Tonic Trouble:
el nuevo juego de aventuras para Pc y Nintendo 64
http//www.tonictrouble.com

Ubi Soft



ESPADAS CON DUENDE Y ALMA

PERDONA QUE INSISTAMOS TANTO EN EL TEMA, PERO SOUL CALIBUR ES EL MEJOR JUEGO DE DREAMCAST HASTA LA FECHA. Y TAMBIÉN EL MEJOR BEAT'EM UP. Y EL MEJOR JUEGO DEL AÑO. Y PUEDE QUE EL MEJOR JUEGO DEL MUNDO. ¿TE PARECEN POCAS RAZONES PARA CONVERTIRLO EN NUESTRA APUESTA PARA ESTAS NAVIDADES?







■ Soul Calibur es una auténtica selva de deliciosos matices. Desde el tratamiento dinámico y detallista de los fondos a los efectos de luz o las armas, alcanza el nivel de perfección con el que la mayoría de juegos de PC ni siquiera sueñan. Namco ha puesto el alma en este juego.



Soul Calibur es único. Por su belleza, por su velocidad, por su sistema de combate, por sus inteligentes combos, su partida doble, su cuidada atmósfera y su fantástico argumento. Si tienes una Dreamcast, estás de suerte. Aunque tal vez no sepas que estuvo a punto de editarse en formato PSX.

"La versión arcade fue desarrollada utilizando el llamado System 12, compatible con PlayStation", nos explica Koh Onda, coordinador del equipo de diseñadores del juego. "Pero sabíamos que era casi imposible convertir *Soul Calibur* a este formato por la falta de3 capacidad de memoria de la consola de Sony. Cuando Namco llegó a un acuerdo con Sega para trabajar para la Dreamcast, apareció la posibilidad de hacer una versión del juego". Así que *Soul Calibur* se alejó de la órbita de Sony y entró de lleno en la de Sega.

El proceso de desarrollo fue largo y problemático. La compañía tenía que adaptarse a un hardware nuevo para el que por entonces casi nadie estaba trabajando, así que tuvo que seguir un método de tanteo, aprendiendo poco a poco de sus propios errores.

"Fue muy difícil acostumbrarnos a las especificaciones de la DC", explica el ingeniero de sonido Junichi Nakatsuru. "A veces no sonaba y otras lo hacía perfectamente".

"En Namco siempre supimos que teníamos entre manos el mejor hardware hasta la fecha", asegura Onda, "por eso nos esforzamos en convertir *Soul Calibur* en el mejor de los juegos posibles". Un noble propósito que podemos dar por realizado. Pero, ¿cómo se las arregló Namco para combinar accesibilidad y larga duración?

"Incluso en la versión arcade, un acceso fácil, un control intuitivo y sencillo y mucha profundidad de juego para los expertos eran prioridades absolutas", explica el guru del diseño virtual Hiroaki Yotoriyama.

"Un juego debe parecer interesante. En cuanto empiezas a jugar, debe haber muchas cosas que hacer y descubrir. Debe exigir perseverancia. Pero con *Soul Calibur* queríamos poner el acento en que fuese fácil de jugar desde el principio y que cualquiera pudiese hacer progresos rápidos e irse envolviendo en su atmósfera". Algo que Namco ha conseguido plenamente.

"Los seguidores de *Soul Edge* esperaban una gran historia épica que reuniese a los mismos personajes", afirma Onda. "A lo mejor sólo llegas a conocer una pequeña parte de ella mientras juegas, pero detrás de *Soul Calibur* hay una historia con la que podría hacerse una novela o una película". Y no nos extrañaría nada que alguien lo hiciese.

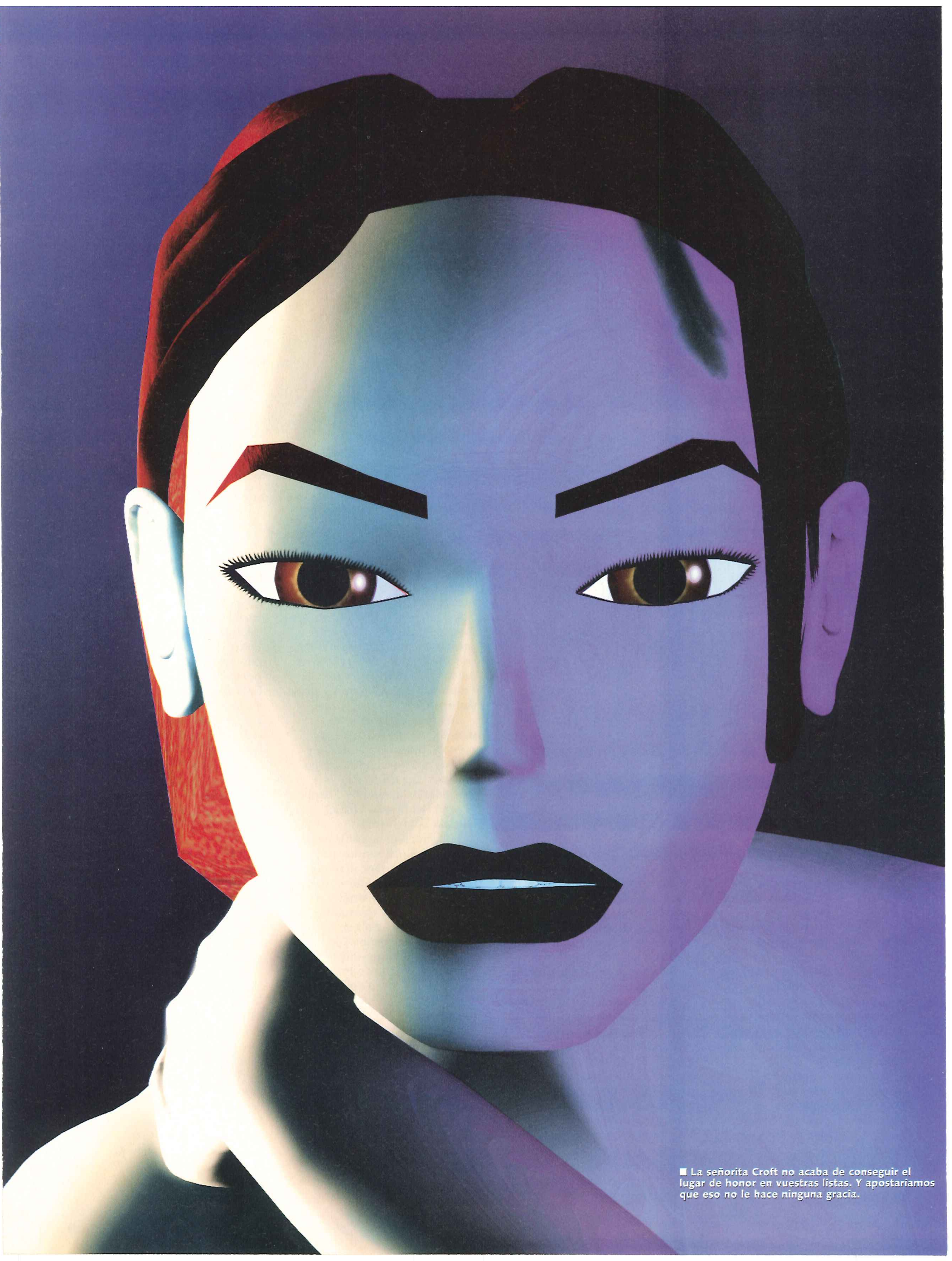
Kanako Iwasaki estaba a cargo de la creación de los fondos y detalles del escenario. "Mi idea era desarrollar una atmósfera diferente para cada escenario y unos fondos que se adaptasen a los personajes. Estoy especialmente satisfecho con los escenarios acuáticos, porque trabajamos mucho en las superficies para crear variaciones que se correspondiesen con diferentes temperaturas y niveles de transparencia".

Este tipo de amor por el detalle es el que ha puesto a *Soul Calibur* varios peldaños por encima de cualquier *beat'em up* desarrollado hasta la fecha.

"Me halaga que la gente piense que *Soul Calibur* es tal vez el mejor juego de la historia", reconoce Yotoriyama, "peroo no vamos a dormirnos en los laureles y seguro que intentaremos superarnos la próxima vez".

"Estoy muy contento con la respuesta del público", añade Iwasaki. "Espero que seamos capaces de crear algo mejor en el futuro. Sólo pido un poco de paciencia, estas cosas llevan su tiempo".

¿Querrá eso decir que el equipo creativo de Namco ya está acumulando ideas para una tercera entrega de la serie *Soul*? Pero esa es otra historia, y tal vez os lo contemos en próximas Navidades.



■ La señorita Croft no acaba de conseguir el lugar de honor en vuestras listas. Y apostaríamos que eso no le hace ninguna gracia.

¡HAZTE OÍR!

ESTAMOS ELIGIENDO LOS 100 MEJORES VIDEOJUEGOS DE LA HISTORIA

ULTIMO AVISO

Durante cinco meses y con vuestra inestimable ayuda, un equipo de expertos situado en la base polar de Nörkoping ha estado trabajando en una obra de faraónicas dimensiones: LA LISTA DEL MILENIO. Se trataba de escoger los cien mejores videojuegos de la historia, y ya casi lo hemos conseguido. En anteriores números de Top Juegos reproducíamos listas provisionales, a la espera todavía de votos que tardan más de la cuenta. Como el tuyo. No vamos a darte más pistas, estamos en plena jornada de reflezión, y saber, por ejemplo, que The Legend of Zelda lidera la clasificación con unos treinta votos de ventaja sobre GoldenEye y Metal Gear Solid puede influirte.

En cuanto tengas la lista con los diez videojuegos de cualquier plataforma que, en tu opinión, mejor resumen la historia de este último milenio (si echas cuentas verás que toca a juego por siglo), envíanosla a nuestro campamento base en:

Paseo San Gervasio 16-20 08022, Barcelona

















TOP 100 TopJuegos

Enero 2000

Novedades

La definitiva guía de compra



INCLUYE...

Medal of Honor
Donkey Kong 64
FIFA 2000
Supreme Snowboarding
Ready 2 Rumble
GTA2
Turok Rage Wars
Shadow Madness
Hydro Thunder
Homeworld
Super Smash Bros
Metal Gear Solid:
World Driver
Championship
Special Missions
Metal Slug

TOMB RAIDER IV

EL GRAN SALTO HACIA DELANTE.

PÁG. 54

PUNTUACIONES

★★★★★ **El mejor.** ¿A qué esperas para comprártelo?
★★★★ **Excelente.** Por supuesto que vale la pena.
★★★ **Buen material,** aunque está lejos de ser perfecto.
★★ **Mediocre.** Puede que le encuentres algún aliciente.
★ **Un espanto.** Podría ser peor, pero no se nos ocurre cómo.

Sí, quiero tocar la guitarra.

Sin saber solfeo. Y aprender deprisa, con una guitarra propia y un método fácil: vídeos, CD´s... ¡Haré realidad mi sueño!

Sí quiero recibir información, sin compromiso, sobre el curso o cursos que indico:

Nombre y apellidos

Domicilio

Teléfono D. N. I.

Bloque N.º Piso Prta.

Población Cód. Postal

Provincia Fecha de nacimiento / /

Tu información nos permite adecuar nuestras ofertas y servicios a tus intereses. Tienes el Derecho a acceder a ella y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Gracias. (Ley Orgánica 5/1992 de 29 de octubre).

CCC fue autorizado por Educación en aplicación del Real Decreto 2641/1980 O.M 29/6/1980 y Orden 6/10/1980 (B.O.P.V.).

Por favor, envía este cupón a:

CCC · Apartado 17222 · 28080 MADRID, ESPAÑA YF-2

CCC, 60 años al frente de la Formación a Distancia.

Decoración y Manualidades
·Monitor/a Manualidades.
·Escaparatismo.
·Decoración Profesional.

Fotografía, Ilustración y Redacción
·Fotografía.
·Dibujo.
·Aerografía.
·Escritor.

Deporte y Salud
·Monitor de Aeróbic.
·Preparador Físico y Deportivo.
·Monitor de Gimnasio.
·Quiromasajista.

Música
·Guitarra.
·Teclado.
·Solfeo.
·Acordeón.

Cultura
·Graduado Escolar.
·Acc. a la Univ., mayores de 25 años.

Inmobiliaria
·Gestor Inmobiliario.
·Gestor de Fincas.

Cocina y Hostelería
·Cocina Profesional.
·Jefe de Comedor.
·Camarero - Barman.

Belleza y Moda
·Peluquería.
·Esteticista.
·Modista.
·Diseño de moda.

Oposiciones
·Auxiliar de Correos.
·Profesor de Autoescuela.

Especialidades Sanitarias
·Auxiliar de Enfermería.
·Auxiliar de Jardín de Infancia.
·Auxiliar de Puericultura.
·Auxiliar de Geriatría.
·Auxiliar de Rehabilitación.
·Técnico en Animación Geriátrica.

Cuidado de los Animales
·Auxiliar de Clínica Veterinaria.
·Peluquería y Estética Canina.
·Auxiliar Clínico Ecuestre.
·Adiestramiento Canino.
·Psicología Canina y Felina.

Gestión y Administración de Empresa
·Asesor Fiscal.
·Contabilidad.
·Asesoría Laboral.
·Técnico en Recursos Humanos.
·Administración de Empresas.
·Dirección Financiera.
·Auxiliar Administrativo.
·Técnico en Implantación del Euro.
·Dominio y Práctica del PC *(Windows 95 ó 98)*.

Idiomas
·Inglés · Francés · Alemán · Ruso.

Calidad, Riesgos Lab. y Medio Ambiente
·Técnico en Calidad.
·Prevención de Riesgos Laborales.
·Técnico en Medio Ambiente.

Marketing y Ventas
·Técnicas de Venta.
·Marketing y Dirección Comercial.
·Gestión Grandes Superficies.

Técnica y Mecánica
·Carné de instalador Electricista.
·Fontanería.
·Mecánica.
·Técnico de Mantenimiento.

Electrónica
·Electrotecnia y Electrónica.
·Radiocomunicaciones.
·Técnico en TV.

Otras profesiones
·Bibliotecario y Documentalista.
·Investigación Privada.

Programas en Soporte CD Rom
Mantenimiento Industrial.
·Electrónica. ·Hidráulica y Neumática. ·Electricidad Industrial. ·Autómatas Programables. ·Electrónica de Potencia. ·Máquinas y Automatismos Eléctricos.
Técnico en Gestión Contable y Tesorería.
·Contabilidad I y II. ·IVA - IRPF

Esta guitarra GRATIS con el Curso.



Infórmate sin compromiso.
902 20 21 22



Sí, quiero

www.centroccc.com

TOMB RAIDER: LA ÚLTIMA REVELACIÓN

ÉXITO ROTUNDO DE LA ARISTÓCRATA VIAJERA



Ficha Técnica

- Editor: **Proein**
- Desarrollador: **Core**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Extras: **Tarjeta de memoria, compatibilidad Dual Shock**



Un cutis perfecto: Lara es un personaje suave y con agradables texturas —algo muy alejado de aquella chapuza poligonal de los viejos tiempos.

Bien, cómo no... ¡Lara ha vuelto! Y en contra de lo que todos pensábamos —que sería otra tontería para sacarnos la pasta en Navidades—, *Tomb Raider: The Last Revelation*, la última aventura de la exploradora británica más famosa desde el doctor Livingstone, resulta una agradable sorpresa. El juego retoma la atmósfera y las pautas de la primera aventura de Lara, presenta muy poco de las tonterías banales e innecesarias que hacían tan aburrido el segundo episodio y, por fin, desecha las vueltas sin fin que caracterizaban a *Tomb Raider 3*, un juego del que incluso Core admitió que se les había ido un poco de las manos.

Con *Tomb Raider 3* estuvieron a punto de dejarse arrastrar a un callejón sin salida creado por ellos mismos. El juego ofrecía más cosas —todo era a lo grande—, pero no necesariamente había crecido para mejor. Y sin embargo, en Core, reacios a hacer evolucionar una fórmula de éxito, eran aparentemente incapaces de entender el hecho. O simplemente no sabían cómo afrontarlo. La segunda y tercera parte de *Tomb Raider* gustaron tanto a los fans como molestaron a quienes odiaban cualquier cosa relacionada con Croft, ya que era como hacer pasar una antigualla recién maquillada por un producto de rigurosa actualidad. Además, ambas secuelas presentaban el problema de ser demasiado complicadas para los jugadores eventuales y, en ocasiones, parecían simples pruebas de resistencia más que un juego con el que pasártelo en grande y por el que te habías dejado las pelas. Y, ¿qué pasa con la competencia? ¿Podía Core permitirse el lujo de ignorar juegos tan populares como *Silent Hill*, *Metal Gear Solid* o *Zelda*?

La última revelación resulta en todos sus aspectos la versión definitiva de *Tomb Raider*. Desde el mismo instante en que empiezas a jugar —guiando a una joven y pizpireta Lara a través de unas ruinas camboyanas— ya disfrutas de un completo y elaborado sistema de juego por el que es fácil dejarse llevar. Lara corre, salta y nada tal y como lo ha hecho siempre, no parece que esté demasiado agotada por el descomunal tute que se dio en Tomb Raider III, recorriendo el mundo de un extremo a otro. Y en cuanto apartas los ojos de ella te das cuenta de que en este juego hay otras cosas. Como por ejemplo Werner Von Croy.

La historia que se esconde tras esta primera excursión de Lara —que vemos en plan flashback— es sencilla. Gracias a una modesta donación de las abultadas arcas de la familia Croft, nuestra querida Lara, con sólo 16 añitos, consigue hacerse con una plaza para la expedición que se dispone a realizar el aventurero austríaco Werner Von Croy. El padre de Lara cree que esto servirá para el desarrollo educativo de su hija y que incluso puede hacer que descubra su vocación.





■ Aspecto amenazador el de este esqueleto. Pero no te preocupes, hay dos formas de destruirlo.



■ (Arriba) Más alturas de vértigo y obras arquitectónicas para ser visitadas por Lara.

LA ÚLTIMA AVENTURA DE LA EXPLORADORA MÁS FAMOSA DESDE EL DOCTOR LIVINGSTONE ES UNA AGRADABLE SORPRESA.

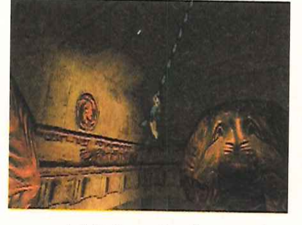
Werner guiará los primeros pasos de la fascinada Lara a través de un laberinto de templos khemer en ruinas. En seguida comprenderás quién enseñó a la señorita Croft a moverse como lo hace. Von Croy es tan atlético y capaz como la propia Lara y es uno de los mejores sabuesos entre los salteadores de tumbas de su tiempo. Cuando la joven Lara se queda atrás, él se acerca para darle instrucciones de cómo seguir adelante. Más tarde, cuando alcanzan el corazón de un templo desierto, él la reta a una carrera para comprobar su valor en un laberinto repleto de trampas. Mientras sigues a Von Croy, alucinando con el magnífico código de Inteligencia Artificial que lo guía, *La última revelación* introduce furtivamente un giro argumental…que no desvelaremos aquí. Cuando por fin la aventura camboyana de Lara llega a su fin, la escena cambia al Egipto de nuestros días. Como ya se te ha preparado adecuadamente en esta primera sesión de entrenamiento disfrazada como mini-aventura, *La última revelación* te bombardea con nuevas experiencias y elementos. Algunas cosas son puramente estéticas, como el mapa de los alrededores, las fuentes de luz y las habitaciones con lujosas texturas. El aspecto del juego es genial y cuenta con detalles intrascendentes que en conjunto resultan mucho más que la suma de sus elementos. De todas maneras, bajo esta envidiable apariencia, hay un grado de astucia del que habían carecido los juegos de *Tomb Raider* durante mucho tiempo.

Los viejos puzzles de *Tomb Raider* tipo "encuentra la llave, usa el interruptor" habían llegado a convertirse en algo tan monótono y aburrido como sentarse ante la tele para ver *Lluvia de estrellas*. La culpa de esto es que se reducían a un aburrido deambular de una punta a la otra del mapa con la intención de encontrar un desafío. El problema era que esta forma de juego reiterativa recordaba más a los rompecabezas del día a día —tipo buscar el abrigo, la cartera y las llaves antes de salir de casa— que a lo que se espera de un juego de acción y aventuras. Los anteriores *Tomb Raiders*, especialmente el primero, disfrazaban la naturaleza elemental de los puzzles del juego separándolos y complementándoles con vistas impresionantes y conjuntos de piezas. Pero incluso las vertiginosas alturas y los ataques del T-Rex pierden su excitación cuando te acostumbras a ellos.

La última revelación no continúa con interruptores, llaves y movimientos de bloques. En su lugar, perfecciona estos tres elementos y los presenta como acompañamiento al menú principal formado por puzzles programados individualmente. Por ejemplo, hay una sección donde el camino por el que avanza Lara se encuentra bloqueado. No parece que haya ningún interruptor. Analizas palmo a palmo todas y cada una de las habitaciones que te encuentras y justo cuando estás a punto de abandonar y echarte a dormir, observas unas



↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Puzzles muy mejorados. ■ Inteligencia Artificial modélica. ■ Esto sí que es una secuela.	**Cruz** ■ El sistema de lucha ha mejorado, pero sigue siendo bastante complicado





■ Colgando de cuerdas, conduciendo un Land Rover extrañamente veloz …



■ Si Lara fuese atacada por una horda de zombies, esta escotilla sería un verdadero salvavidas...





■ El nivel de detalle de los escenarios es muy superior al de los anteriores Tomb Raider.

■ El otro vehículo de Lara es una anticuada moto con sidecar.

marcas de arañazos en las baldosas que van desde un gran macetero hasta un trozo de suelo en el que de otra manera no te fijarías. Frótalo —notando, mientras lo haces, que Lara ahora empuja y estira en una fluida y constante secuencia de animación—, y este pequeño enigma en concreto estará solucionado. Éste resulta un acertijo bastante insignificante en comparación con el resto de puzzles, pero es evidentemente más sutil que, por ejemplo, identificar un bloque de otro color en una pared y empujarlo.

En ocasiones, los puzzles pueden parecer un juego de niños para los jugadores experimentados, pero aún así, resultan una alternativa mucho más imaginativa y excitante que los clásicos interruptores. Por ejemplo, hay una habitación adornada con estatuas de serpientes, donde cada una tiene una palanca en su interior. Moviendo cada una de las palancas, las cabezas de algunas serpientes arrojan llamas mientras que las emisiones volátiles de otras se apagan. Encontrar la secuencia correcta no resulta una tarea excesivamente complicada. Core, de todas maneras, es absolutamente consciente de que no todos los jugadores de PlayStation poseen la paciencia o habilidad para enfrentarse con éxito a dilemas de este tipo. Por este motivo —y, también en parte, para permitir puzzles mucho más complejos a medida que avanza el juego— Lara viene ahora equipada con un diario. Desde inscripciones hasta pistas, cada pieza de información relevante que se va descubriendo se incluye para referencias futuras.

Las diversas cosas que suceden a lo largo de esta soberbia aventura vienen complementadas con unas escenas filmadas que duran en total unos 40 minutos. Usando tanto el motor del juego como imágenes lujosamente pre-renderizadas, consigue tejer una historia seductora. Habrá quien critique estos fragmentos afirmando que los videojuegos deben ofrecer entretenimiento activo más que bobinas de película animadas para el consumo pasivo, pero la presencia de estos trozos filmados añade cierto realismo a la función. Había ocasiones en las dos aventuras anteriores de *Tomb Raider* en las que todo empezaba a parecernos un poco gratuito. Por suerte, en esta secuela no te preguntarás por qué Lara está donde está y si es posible que existan escenarios como los que recorres.

Las suaves transiciones entre los enlaces y la acción no sólo explican los matices de los giros argumentales y desarrollos sino que además ayudan a difuminar los límites entre las dos áreas del juego. Además, el juego no depende por completo de las secuencias pre-renderizadas para ofrecer los puntos álgidos narrativos sino que hay muchos momentos en que el propio juego resulta tan absorbente y llamativo como las escenas rodadas para darle continuidad.

Además, la manera en que Lara lucha también es mejor que en las anteriores aventuras de nuestra querida exploradora. El código de Inteligencia Artificial que gobierna el personaje de Werner Von Croy y que hace que resulte un maestro tan activo en los dos primeros niveles, se manifiesta también en muchos de los enemigos de Lara. Algunos de los contrincantes con los que te encuentras están simplemente para molestar, pero hay muchos que deben ser derrotados de una manera concreta. Estos se ocultan tras los decorados para evitar los disparos de Lara, intentan robar municiones, saltan precipicios y suelen representar una seria oposición. En ocasiones, lo único que puedes hacer es escapar corriendo —y aún así debes estar contento. De todas maneras, el combate ya era uno de los principales defectos de las anteriores aventuras de *Tomb Raider*, de manera que lo único que podemos hacer al respecto es quitarnos el sombrero por la forma en que han rediseñado la acción de las peleas para esta última aventura. Aunque, de todas maneras, cabe remarcar que es una mejora que se ha hecho esperar demasiado.

Seguro que ya has observado las cinco estrellas rojas que cierran esta crítica. Además, también es evidente que te habrás dado cuenta de que el tono en que está redactado todo lo que las precede es en su mayor parte positivo y lleno de halagos. Y es que hay motivos. *Tomb Raider: La última revelación*, se mantiene fiel al espíritu marcado por sus predecesores y además resulta la secuela más próxima al *Tomb Raider* original. Las segundas y terceras partes siguen estando bien, pero ésta última resulta desafiante y accesible al mismo tiempo, inteligente pero sin llegar a ser incomprensible. Por todo esto, merece ser el juego en el que te dejes la pasta de estas Navidades. ★★★★★

O si no...

Tomb Raider
Proein ★★★★★
El punto de partida de todo, con una magnífica atmósfera y diseño en todos los niveles.

Tenchu: Stealth Assassin
Proein ★★★★
Artes marciales y un tipo con un garfio. Y unos gráficos un poco descuidados.





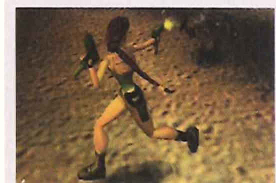


■ Lara a punto de darse un chapuzón para recoger las monedas del fondo de la Fontana de Trevi.

PC

Lara en PC, referencia obligada

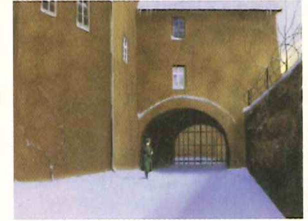
■ Mientras que la versión de *Tomb Raider: La última revelación* para PlayStation es representativa de lo mejorcito que se puede lograr con la máquina de Sony, la versión para PC resulta un poco menos impresionante. Naturalmente a nivel estético resulta mejor, ya que puede presumir de una velocidad de pantalla que dista años luz de la de PlayStation y además puede funcionar felizmente a 1024x768 en una máquina con especificaciones razonables. De todas maneras, y para ser franco, aún no hace peligrar los límites de tu ordenador. ¿Pero cuántos juegos han supuesto una rivalidad en cuestión de imagen y profundidad para el *Tomb Rider* original? ¿Eres capaz de nombrar un solo juego para plataforma PC en tercera persona que pueda compararse con la obra magna que Core realizó en 1996? Exacto. Es probable que *Tomb Raider: La última revelación no ponga a prueba tu Voodoo 3500 o tu TNT2 32Mb, pero ofrece una innovación que ningún conjunto de código o hardware revolucionario pueden garantizar: jugabilidad. Y este es el motivo por el cuál debes comprarlo. Pero asegúrate de tener un joypad decente con el que jugar.*







■ Cada nivel cuenta con sus propios enemigos, con armas y costumbres diferentes.





■ Enseña tu documentación falsa para colarte en las instalaciones enemigas.

MEDAL OF HONOR

JUSTICIA POÉTICA

↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Por fin un *shoot 'em up* para PSX a la altura de *GoldenEye*. ■ Una IA muy superior a cuantas hemos visto. ■ Niveles enormes y muy diferentes. ■ Un fabuloso modo para dos jugadores.	**Cruz** ■ No tiene modo para cuatro jugadores, como *GoldenEye*. ■ *Medal of Honor* ha acabado con uno de los «insuperables» de N64, ya sólo queda *Zelda*...

Estás harto de los *skin heads*? ¿Quieres hacer algo para acabar con el nazismo y no sabes muy bien qué? Pues trasládate a la Segunda Guerra Mundial y dale su merecido a esos tipejos...

Está visto que no hay nada imposible para la PlayStation. Después de tantos bodrios intentando imitar al fabuloso *GoldenEye* de N64 en PSX, estábamos convencidos de que ya jamás veríamos un buen *shoot 'em up* en primera persona en la gris de Sony. Bueno, algunos no estaban del todo mal, como *Shadow Master* o *Quake II*, o como el delicioso pero algo corto *Disruptor*... Pero en todo caso, el juego de Rare siempre ha sido el mejor título de tiros con vista subjetiva en lo que a consolas se refiere. O al menos, así era hasta ahora...

Y es que Electronic Arts ha vuelto a sorprendernos. Estos chicos son terribles: tan pronto anuncian a bombo y platillo un juego mediocre, como se sacan de la manga una obra maestra completamente terminada sin avisar. Eso es lo que ha sucedido con *Medal of Honor*, título del que ni siquiera habíamos oído hablar hasta ahora. De repente nos lo hemos encontrado encima de la mesa, sin tener la menor idea de dónde provenía. «¿*Medal of Honor*? Tiene nombre de juego de estrategia malo.» Y entonces lo hemos probado y... ¡menuda sorpresa! ¡El mejor *shooter* de PSX, a estas alturas!

Básicamente, se trata de un *GoldenEye* para PlayStation, pero en lugar de encarnar a Bond, eres un soldado americano en plena Segunda Guerra Mundial. Tus formas de entretenerte, siempre en Europa, serán de











■ Utiliza los puestos de ametralladoras enemigos para ahorrar munición.



lo más variadas: colarte en instalaciones enemigas y eliminar la vigilancia con cautela, sin ser descubierto; hacerte pasar por oficiales enemigos con documentación falsa; buscar documentos y planos importantes en cuarteles generales; eliminar a altos cargos enemigos en plena ciudad; sabotear submarinos, trenes y todo tipo de instalaciones...

Aparte del argumento y la ambientación, todo lo demás es una especie de *GoldenEye* mejorado: escenarios aún más grandes y complejos, enemigos mejor armados y dotados de una IA superior, un modo para dos jugadores casi tan bueno como el modo multijugador del juego de Rare, etc. Los soldados enemigos hablan en alemán entre sí, se comunican, dan la alarma en cuanto sospechan tu presencia, se sientan a fumar un rato cuando no ven peligro, te devuelven las granadas si no tienen escapatoria cuando se las tiras... ¡Es alucinante! Y por supuesto, el surtido de muertes melodramáticas es enorme, desde el señor que cae sobre las rodillas y después con el resto del cuerpo, hasta el que muere apretando el gatillo y disparando en todas las direcciones a ver si te mata antes de perder el último hálito de vida.

Vaya, que estamos ante un verdadero clásico, uno de los mejores juegos de PlayStation y, desde luego, el mejor *shoot 'em up* en primera persona jamás visto en una consola. Insuperable.

★★★★★

O si no...

Quake II
Proein ★★★★
No tan bueno como el de PC, claro, pero tampoco está nada mal en Play. Buen sistema de control y divertidas opciones multijugador.

Disruptor
★★★★
Uno de los primeros juegos de PlayStation y, aun así, todavía el shoot 'em up más bonito y divertido. Bueno, hasta ahora.

■ **El bazooka es como el de GoldenEye.**

Ficha Técnica

■ Editor: **Electronic Arts**
■ Desarrollador: **Dreamworks Interactive**
■ Precio: **7.990 pesetas**
■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1-2**
■ Extras: **Tarjeta de Memoria, Dual-Shock compatible.**



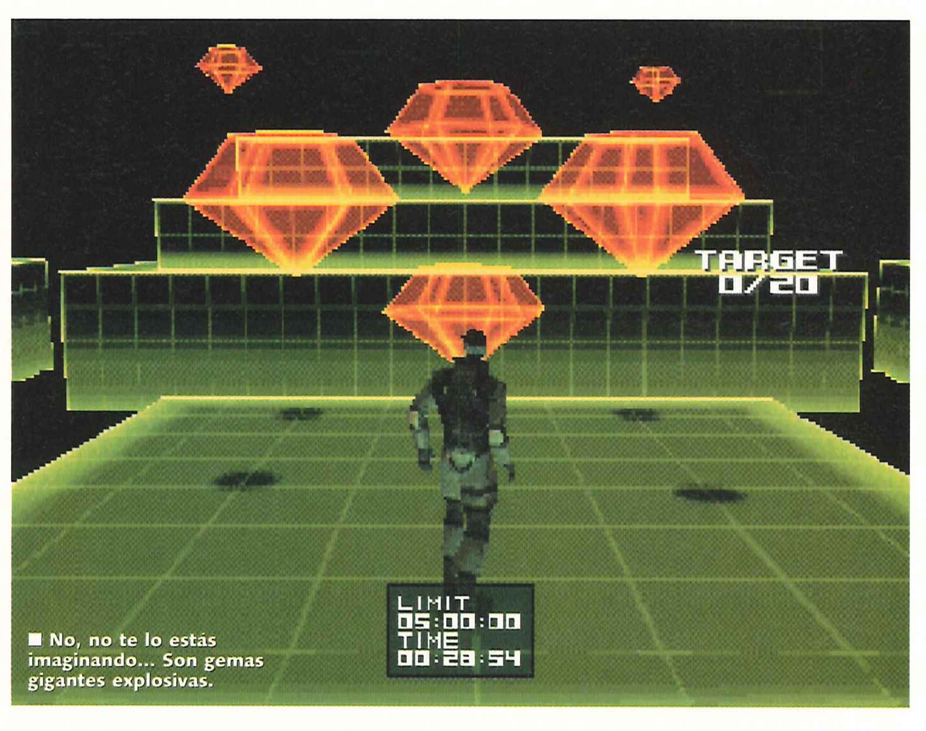
■ **Los enemigos tienen un montón de formas diferentes de morir.**





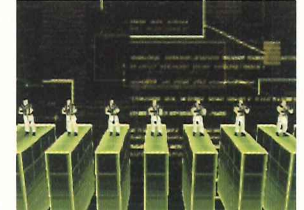


■ Se te pregunta acerca de tus habilidades de tiro.



■ No, no te lo estás imaginando... Son gemas gigantes explosivas.

Ficha Técnica
- Editor: **Konami**
- Desarrollador: **Konami**
- Precio: **3.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Extras: **tarjeta de memoria, Dual-shock compatible**



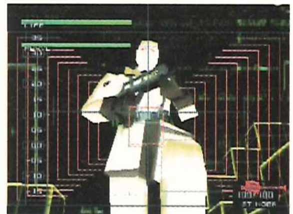
METAL GEAR SPECIAL MISSIONS

CÓMO SUPERAR EL SÍNDROME DE ABSTINENCIA METÁLICA

Introducirse en instalaciones ultrasecretas, estrangular víctimas indefensas al estilo ninja, investigar una historia de corrupción, guerra bacteriológica y poder mundial... *Metal Gear Solid* te ofrecía todo esto, y por ello lo consideramos uno de los mejores juegos del pasado año. Se habló poco de uno de sus elementos más destacables: la modalidad de Entrenamiento VR, diseñada para ayudar al jugador a adquirir las habilidades básicas y sorprendentemente adictiva cuando se utilizaba como prueba contra reloj. Ahora, Konami ha optado por aprovechar esta modalidad, con un juego basado casi por entero en una estilización de las antiguas pruebas de entrenamiento.

En *Metal Gear Special Missions*, tienes que llevar a término más de 300 misiones VR que incorporan todos los aspectos del juego completo, desde misiones de sigilo (con o sin artillería) y entrenamiento específico con cada una de las ocho armas disponibles hasta cierto número de modalidades de batalla en las que, nuevamente con o sin arma, te enfrentas a varios guardias. También se te recompensa con bonus, y es aquí donde la aventura cobra verdadero interés. El principal bonus consiste en jugar con el Ninja algunas partes del juego original. Pero hay mucho más: algunas innovaciones originales, aunque sin salirse del tema de *Metal Gear Solid*. Lo más destacado son las misiones de asesinato-misterio, en las que encuentras una víctima y cierto número de sospechosos. Se te da una pista acerca de la identidad del asesino y tienes que tratar de capturarlo.

POR MUCHO QUE MALDIGAS ESTE JUEGO, TE SENTIRÁS FORZADO A PULSAR EL BOTÓN PARA EL SEGUNDO INTENTO



■ Si has jugado ya con el original, sabes lo que puedes esperar.

También existe un extraño bonus que te brinda la oportunidad de sacarle fotos a Mei Ling, uno de tus contactos en *Solid*. Puedes guardar las fotos en la tarjeta de memoria y volver a verlas más adelante. De todos modos, esto sólo brindará alguna satisfacción a los que jugaron con el original para ver a Meryl en ropa interior, aquellos que se consideren insensibles al fetichismo pueden simplemente abstenerse.

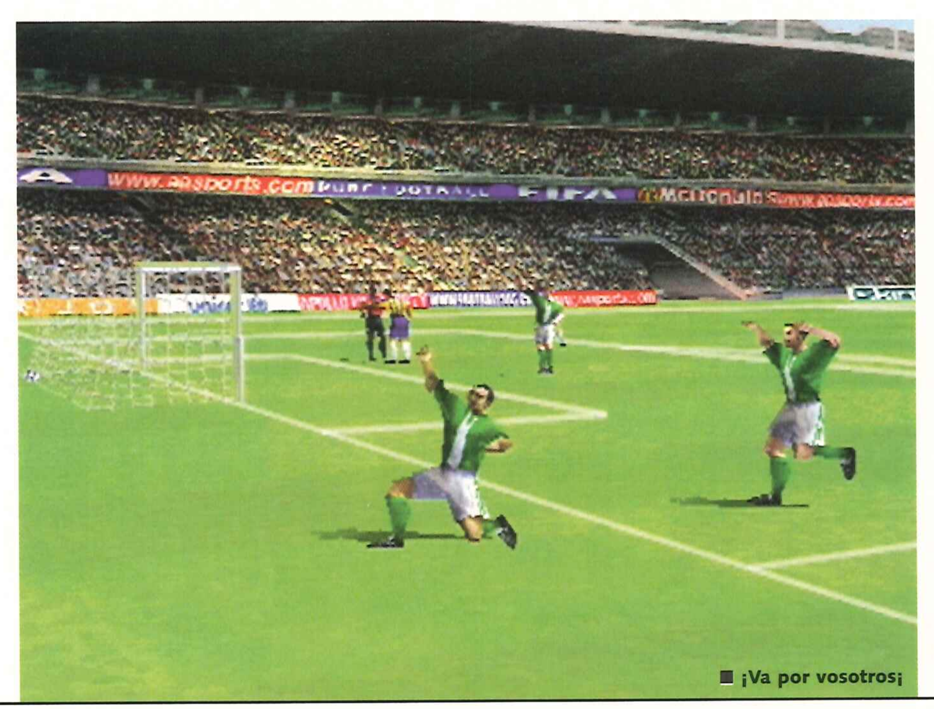
Special Missions puede resultar algo frustrante, pero siempre en el mejor sentido de esta palabra: por mucho que lo maldigas, te sentirás forzado a pulsar el botón para hacer un segundo intento. Sigues una curva de aprendizaje decente, y las misiones siempre tienen interés y dosis apreciables de humor y fantasía. Nos alegramos de que Konami haya publicado un juego sin pretensiones de cambio. *Special Missions* sabe perfectamente lo que es: nada de argumentos estúpidos ni rocambolescas variaciones, tan sólo diversión genuina. Los cínicos dirán que es un juego comercial, pero en la redacción de *Arcade* ha gustado, y seguro que también gustará a los fans de *Metal Gear Solid*. ★★★★

↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Más de 300 misiones. ■ Muchas posibilidades de repetición con pruebas contra reloj. ■ Puedes jugar como el Ninja.	**Cruz** ■ A veces se vuelve repetitivo. ■ Se termina en poco tiempo. ■ A veces es demasiado fácil.

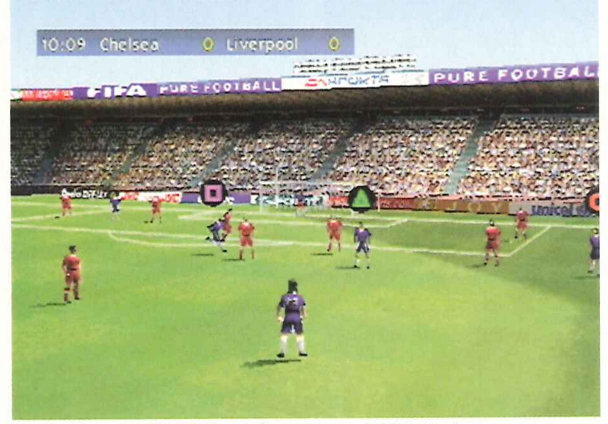


SCEE ★★★★
Un título de acción y espías presentado como juego de sigilo.

Oddworld: Abe's Exoddus
GT Interactive ★★★★
Trata de resolver puzzles junto con el encantador Abe.



■ ¡Va por vosotros¡



■ (Arriba) Así de fácil es ahora sacar faltas y córners.



Ficha Técnica

- Editor: **EA**
- Desarrollador: **EA Sports**
- Precio: **7.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-4**
- Extras: **Multitap**

FIFA SOCCER 2000

EL GOL NUESTRO DE CADA AÑO

Nadie discute a estas alturas que *FIFA* es el juego de fútbol más famoso del mundo. Nadie discute tampoco su estupenda hoja de servicios: gráficos impresionantes y portentosa profundidad de juego. Pero a fuerza de no discutir esas cosas, la gente empieza a centrarse en un punto que tal vez no es tan esencial: EA ha exprimido su licencia hasta correr el riesgo de vaciarla.

De hecho, en los doce meses anteriores al mundial de Francia EA editó tres versiones distintas del juego. Todas se vendieron estupendamente y naie pareció importarle lo poco que diferían entre sí.

Pero las cosas parecen estar cambiando. Este *FIFA* se desmarca bastante de sus predecesores, por primera vez en mucho tiempo se nota un honesto esfuerzo para editar algo que pueda venderse como nuevo. Aunque sólo fuese por las sensibles mejoras en el motor ya podríamos darnos por satisfechos.

Pero eso no es todo. *FIFA 2000* es la versión más accesible del juego, al jugador se le ahorra casi cualquier prolegómeno farragoso y se le permite zambullirse de golpe en la acción. Un simple vistazo al menú de opciones permite comprobar que se ha añadido un nuevo modo de juego. Éste te permite seguir la evolución de un equipo a lo largo de sucesivas temporadas, reforzándolo, clasificándolo para competiciones europeas y, en definitiva, hacerlo grande de forma gradual.

También hay un nuevo sistema para lanzar las faltas indirectas y los córners. Antes se trataba de poner la pelota en circulación y confiar en que llegase a su destino, pero ahora puedes seleccionar directamente el icono que marca al jugador al que quieres pasársela. ¿Fácil? Pues sí, puede que incluso demasiado.

ESTO NO ES ISS'PRO EVOLUTION, PERO SÍ QUE ES FÚTBOL. VIRTUAL. Y DEL BUENO.

Pero aunque todo eso esté muy bien, la principal novedad es la mejora del sistema de control. Si eres un veterano seguidor de la serie te resultará familiar, pero notarás que los controles ahora son bastante más intuitivos. La inteligencia artificial de la CPU ha mejorado notablemente, así como la de tus jugadores. Es más, las opciones de manáger durante el partido permanecen y los comentarios ya no resultan tan aburridos y reiterativos como antes.

Gráficamente, FIFA 2000 cumple con las expectativas. Sólo cuando te acercas mucho a ellos empiezan a parecerte incoherentes bloques de granito pixelado, desde lejos su aspecto es muy convincente. El nivel de detalle es considerable, y es de suponer que sólo la apuesta por una velocidad de juego muy alta ha impedido que se aumentase aún más el nivel de polígonos. Si añadimos a esto la riqueza de detalles atmnosféricos, es obvio que estamos hablando de un juego que lleva la PlayStation al límite de sus posibilidades técnicas.

Y sí, es cierto que este juego no tiene el tipo de opciones complementarias (en especial, la escandalosa permisividad con el juego duro) que dan a *Esto es fútbol* una cierta originalidad, ni la suave precisión y riqueza táctica de *ISS'Pro Evolution*. Pero es FIFa, con sus licencias y su esplendor en la hierba. Y además, mejorado. ¿Compra segura? Probable al menos. ★★★★



↑ Cara	↓ Cruz
■ Soberbia presentación. ■ Gran banda sonora. ■ El poder de la licencia FIFA.	■ A más velocidad, menos polígonos. ■ El menú puede resultar algo confuso. ■ ¿Es que no hay traspasos?



O si no...

ISS Pro'98
Konami ★★★★★
Fútbol galáctico, descomunal.

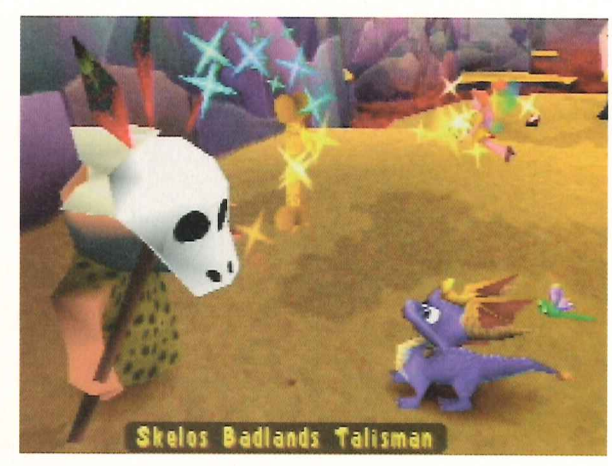
Actua Soccer 3
Gremlin ★★★★
Agradablemente difícil, aunque con pobre animación.



■ Los elfos charlan con los animales. Bien.



■ Es el momento de freír a los malos con tu aliento flamígero. Una vez más.



Ficha Técnica

- Editor: **Sony**
- Desarrollador: **Insomniac Games**
- Precio: **8.490 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Extras: **tarjeta de memoria, Dual Shock**

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER

NUEVAS AVENTURAS DEL DRAGÓN FUCSIA.

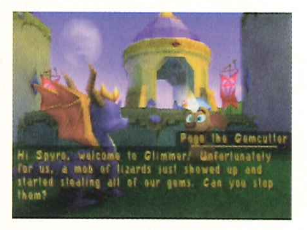
↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Gráficos bonitos ■ Dinámica de juego muy trabajada ■ Personajes simpáticos	**Cruz** ■ Demasiado fácil. ■ La recolección de gemas se vuelve monótona. ■ No aporta nada nuevo.

■ Los gráficos monos y con mucho color están a la orden del día. Parece que funcionan con los más jóvenes.









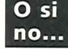
Pobre Spyro. Después de las aventuras que vivió en el primer juego, quería reposo, y con toda la razón. Había partido a la Costa de los Dragones para empaparse de rayos. Imagina cuánto debió de molestarle que el pueblo de Avatar solicitase su ayuda para expulsar al malvado Ripto. Bueno, de todos modos es una buena obra...

Podemos decir que *Spyro 2* se mantiene fiel al juego original y es perfecto para los niños. Tiene mucho color, se aprende a manejar enseguida y evita la violencia; al menos, la violencia con consecuencias serias. Sin embargo, algunos aspectos del juego han cambiado.

Ahora, hay objetivos primarios y secundarios; para avanzar por el juego, basta con satisfacer los primarios, pero también hay que cumplir los secundarios para acceder a los bonus. Las primeras misiones consisten en expulsar a criaturas malvadas de los diversos mundos, y muy a menudo, en los primeros niveles, lo logras con sólo llegar a un punto determinado. Ello no representa ninguna dificultad. Los retos secundarios, que suelen adoptar la forma de subjuegos, son mucho mejores. Así, por ejemplo, tienes que capturar a unos ladrones de piedras luminosas o juntar los huesos de un dinosaurio. En muchos casos, estas misiones te llevan por varios niveles y ofrecen cierta dificultad.

Por supuesto, te verás obligado a luchar con algunos jefes, y al final tendrás que afrontar la lucha decisiva con Ripto. Nada fuera de lo común, nada original y, ciertamente, nada que pueda competir con sus equivalentes en N64.

Aunque *Spyro 2* se dirija claramente a un público joven, parece demasiado fácil para los mayores de 12 años. Apenas ofrece nada que no se haya visto ya, y cualquier jugador que conozca mínimamente los plataformas se aburrirá en seguida. De todos modos, es un juego bien hecho, con cierto encanto, algunos gráficos encantadores al estilo de los dibujos animados y buenas voces.

No representa ningún reto, pero puede quedar muy bien como regalo de Navidad para los benjamines de tu familia. 

O si no...

Crash Bandicoot 3: Warped!
SCEE ★★★
Aventuras de marsupiales locos. Un plataformas del mismo estilo, fácil pero bonito.

Oddworld: Abe's Exoddus
GT Interactive ★★★★
Los maravillosos gráficos en 2D y los desesperantes puzzles plantean un buen reto.



■ Una tranquila pantalla de espera



■ Si necesitas ayuda, encontrarás gente bien dispuesta.



■ Estos personajes llevan barba. No necesitan a Spyro.





■ Hace mucho frío, acaba de nevar... es el momento de salir a la carretera.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

AFÉRRATE AL MANILLAR Y VENCE TUS MIEDOS

Ficha Técnica
- Editor: **Proein**
- Desarrollador: **UDS**
- Disponible: **Sí**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Extras: **Dual-shock compatible**

↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Alta velocidad ■ IA maliciosa ■ Engranaje suicida en el manillar	**Cruz** ■ No hay exploraciones ■ Control de trucos no intuitivo

Los antiguos griegos se enfrentaban a la muerte con una serie de celebraciones deportivas en las que demostraban su virilidad. Siglos más tarde, la tradición aún pervive en el corazón y el alma de la generación MTV... pero algo ha cambiado.

Supongamos que te desplazas sobre una frágil estructura de metal dotada de dos ruedas, vulgarmente llamada bicicleta - no olvides que, en *No Fear Downhill Mountain Biking*, este modo de transporte se llama ángel de la muerte. Te hallas delante de un abismo. La situación no parece fácil.

Este juego de carreras de riesgo, ambientado en 11 ubicaciones distintas repartidas por todo el mundo, te transporta a gran velocidad desde los prados de la Inglaterra profunda hasta San Francisco, pasando por Marruecos. Si no pudieras morir en cualquier momento, te depararía unas estupendas vacaciones de verano. Pero todas las rutas están plagadas de obstáculos naturales y de competidores que hacen todo lo posible para que te caigas por el siguiente barranco. Tienes que elegir entre ocho magníficos corredores y cinco modalidades distintas de carrera: Sencillo, Campeonato y Contra Reloj, así como las modalidades para varios jugadores Torneo y Duelo, cuyo ganador sigue adelante. También puedes tratar de acceder a una ruta oculta.

Se supone que este juego es una prueba de nervios, habilidad y equilibrio, pero, al igual que muchos otros, sólo sirve para demostrar que conoces el recorrido como la palma de tu mano. Y eso es más bien cuestión de perseverancia y tiempo libre. Una vez lo dominas, puedes volver atrás y ponerte a prueba ante diversas dificultades. Como dice la introducción, el segundo en llegar es el primer perdedor. Como si no lo supiéramos ya, ésa es precisamente la regla de oro de todo videojuego que se precie.

Para acabar de arreglarlo, viene algún viejo que te dice que "él y sus amigos bajaban por las cuestas boca abajo". E insiste: "Nosotros no necesitábamos bicicleta. Eso sí que tenía riesgo". Sí, vale, abuelo, acaba de tomarte el café con leche. Te creemos.

★★★



■ ¡Pero qué es esto¡ ¡Si circulan por la acera!

O si no...

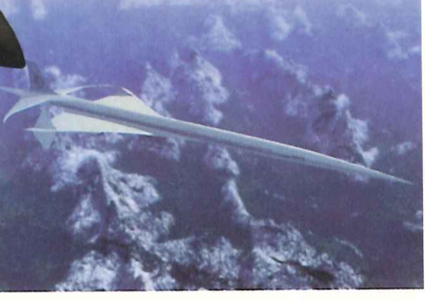
Sled Storm
EA ★★★★
¿Bicicletas de montaña? Ya están pasadas de moda. ¿Por qué no te dedicas al trineo?

Wipeout 3
Psygnosis ★★★★★
Alta velocidad en patín acuático. Compra obligada para todo aquel que pretenda dárselas de moderno.

ACE COMBAT 3

DUEÑO DE LOS AIRES









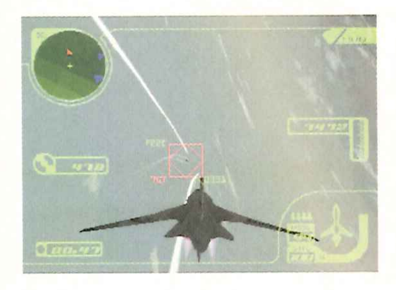


Ficha Técnica

- Editor: **Sony**
- Desarrollador: **Namco**
- Precio: **8.490 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**

↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Bien resuelto técnicamente ■ Parece que estés volando de verdad	**Cruz** ■ Sólo 1 jugador ■ Sin variedad de modos





La saga *Ace* de combates aéreos llega a su tercera entrega, y cuando un juego llega a su tercera entrega es por que precisamente a ti, te gustaron la 1 y la 2.

Surcar los cielos como una saeta en pos del enemigo y hacerle pagar todas sus fechorías de un modo expeditivo (y a ritmo de música tecno) es, a grandes rasgos, lo que se espera de ti en esta nueva entrega de *Ace Combat*, aunque mirándolo bien, la descripción también serviría para las dos entregas anteriores.

Namco, ¿que sería del mundo de los videojuegos sin este nombre? Imagínate, nunca hubieras juagado a *Tekken 3*, (ni al 1 o al 2), ni al *Time Crisis* con la flamante G-con 45. Seguramente no serías la misma persona y te conformarías con jugar con cualquier juego de esa consola teóricamente superior.

Pero no nos pongamos trágicos y hablemos del que probablemente es el mejor simulador-arcade (dos en uno) de aviones de combate para Play.

Ya las dos entregas anteriores de la saga eran resultonas y brindaban horas de diversión. Y decimos "ya", porque ésta también lo hace, pero ha sufrido un pequeño cambio en el enfoque del juego.

Ace Combat 3 nos ofrece una interfaz y un planteamiento más de simulador que sus antecesores. Los menús tienen un aspecto mucho más moderno y, si quieres, profesional, con más elementos de pura simulación y menos de juego propiamente dicho. Después, al jugar, el resultado es casi tan arcade como siempre. Y es que con el mando de la PSX tampoco puedes emular un teclado de PC con todas las posibilidades que éste ofrece.

Aun así, el juego sorprende por su resolución técnica. Si miras abajo, aparecerá ante tus ojos una ciudad entera deslizándose a toda velocidad, con sus edificios y calles perfectamente diferenciados. La sensación de vuelo es muy convincente, puedes manejar tu avión de forma precisa y eficaz, trazando vertiginosos loopings para situarte tras la cola del enemigo y destrozarlo con un par de ráfagas certeras.

El espacio aéreo será tu casa, te sentirás con una libertad de movimientos casi infinita. Parece que puedas volar a otro país, atravesando mares y continentes.

El juego sigue una estructura de misiones, con objetivos de distinta índole: otros aviones, ataque aire tierra, radares, baterías de misiles enemigos° Todo puesto al día con modernos aparatos, pero sin caer en el recurso de una ciencia -ficción extravagante, bien hecho.

Tampoco puedes quejarte de la banda de audio y efectos sonoros, rica en indicadores útiles como las señales de peligro o el zumbido de los otros aviones.

El precio a tanta bondad se paga, aunque no de modo muy costoso: los polígonos se muestran en ocasiones algo nerviosos, saltando donde no deberían. La región en que se desarrolla el juego es excesivamente brumosa: un par de dedos de niebla dificultarán tu visibilidad casi en todo momento. Esperemos que en próximas ediciones del juego la climatología se muestre más benigna.

Ace Combat 3 no es la última palabra en materia de simulación aérea con regusto arcade, pero sí ofrece sensaciones impagables y muchas horas de diversión a los fans del género. Es bueno, no lo dudes. ★★★★

O si no...

Ace Combat 2
Sony ★★★
Interesante al principio, pero muy poco rejugable.

Time Crisis
Sony ★★★★★
Otro producto Namco, pero esta vez de muy primer orden. Ya se sabe que la simulación nunca ha sido su fuerte.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

UNA DE ACROBACIAS Y HUESOS ROTOS

Ficha Técnica

- Editor: **Proein**
- Desarrollador: **Neversoft**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**
- Extras: **tarjeta de memoria, compatibilidad con Dual Shock**



■ Equipo a la medida del jugador, con opciones de moda.



■ Con *Tony Hawk's* puedes realizar acrobacias disparatadas, imposibles.

Como los pantalones acampanados, el monopatín desaparece y reaparece sin cesar. Con todo, este deporte atrae incondicionales en número suficiente para garantizar que, durante el resto de tu vida, no podrás salir de compras sin estar pendiente de los muchachos de 13 años dispuestos a lanzar su artefacto contra tus cada vez más frágiles tobillos.

Lo que no nos gusta de *Tony Hawk's Skateboarding* es ver cómo el mejor patinador del mundo actúa como un crío con ganas de demostrar su habilidad -carente, por otra parte, de todo sentido del peligro- y se lanza pendiente abajo para terminar aterrizando de cara en el asfalto. Se supone que jugamos con un profesional, no con un humilde skater de suburbio que pasa su vida entre grafittis y maniobras de alto riesgo.

Pero una vez logras dominar el monopatín y aterrizar correctamente, empiezas a sentir que de verdad patinas como un profesional. Te será muy fácil hacer un *nosebone* aquí y un *kick-flip* allá. Entonces podrás demostrar tu habilidad con los dedos, evitando el desastre con trucos cada vez más difíciles, a la vez que la cámara sigue todos tus movimientos con increíble precisión.

Pero, si quieres abrir nuevas pistas, tendrás que terminar las anteriores en la modalidad para un solo jugador. Y aquí es donde el juego falla. El problema consiste en que la modalidad para un solo jugador te exige que patines contra un estricto límite de tiempo. Para lograrlo, tienes que arrasar mesas y subir por las paredes destrozando el plano del metro. El diseño pobre de los últimos niveles -simples pistas- te obliga a patinar como un loco para conservar alguna esperanza de calificarte. Pero explorar el entorno sin prisas es mucho más divertido. Eso es lo que haces en las modalidades para dos jugadores y de juego libre.

Dicho en otras palabras, tienes que recorrer un desierto demasiado extenso antes de llegar al oasis, lo que impide que *Tony Hawk's Skateboarding* sea el magnífico juego que esperábamos. Prometía mucho cuando estaba en proceso de desarrrollo, pero algo parece haberse torcido en la ruta hacia el cielo. No es el simulador que va a revitalizar decisivamente el género del skateboarding, pero sí un juego correcto, lleno de trucos y con un destadísimo modo de partida doble. ★★★

EL DISEÑO POBRE DE LOS ÚLTIMOS NIVELES –SIMPLES PISTAS– TE OBLIGA A PATINAR COMO UN LOCO.

↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Cámara ágil ■ Muchos trucos ■ Excelente modalidad para dos jugadores	**Cruz** ■ Pistas muy pobres en los últimos niveles ■ Modalidad de juego individual poco satisfactoria



O si no...

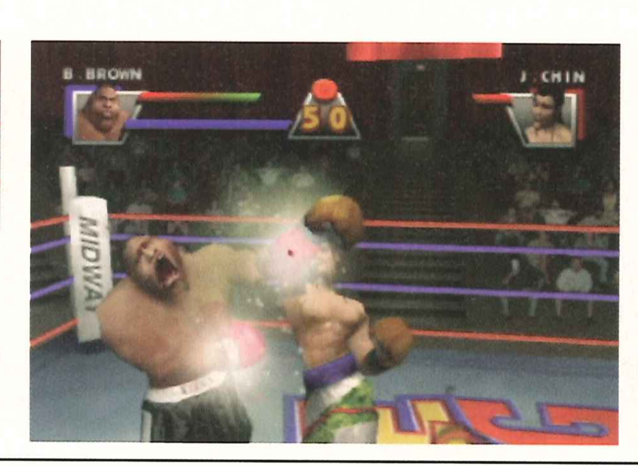
Cool Boarders 2
SCEE ★★★
Esta vez patinas sobre la nieve y, si perseveras, descubrirás muchos trucos.

Big Air
EA ★★
Más cabriolas inverosímiles sobre la nieve, con el inconveniente de unas pistas poco imaginativas.

■ La modalidad de enfrentamiento entre dos jugadores es magnífica.



■ Terrorífico directo y algún detalle de magia pugilística.





Ficha Técnica

- Editor: **Midway**
- Desarollador: **Midway**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**

READY 2 RUMBLE

¿LISTO PARA SUBIR AL RING?

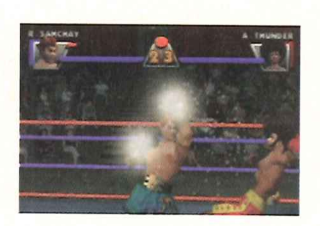
Como ya sabrás ha llegado el momento de subirte el cinturón y de enfilar esos guantes porque el boxeo vuelve a estar de moda. Por suerte, no tendrás que subirte al ring de verdad y no sufrirás en tus carnes el dolor, (ni el mal olor), de tu contrincante. En *Ready 2 Rumble* lo más cerca que llegarás a sudar será al agarrar con frenesí los controles de tu recién estrenada Dreamcast.

La acción tipo arcade de la cual podrás disfrutar, combinada con algunos de lo gráficos más brutales jamás vistos en un videojuego te aseguran una sesiones inolvidables. Pero lo más interesante reside en sus personajes. Empezando con la seductora Lulu Valentine pasando por el inmenso luchador de sumo Salua Tua, hay un personaje para todos los gustos. Estos personajes provienen de todos los rincones del globo, incluso hay un inglés del siglo pasado: Big Willie Johnson. Cada personaje es único y tiene sus exclusivos movimientos. Por ejemplo Rocket Samachi es de Bangkok y experto en artes marciales. Su peculiar modo de lucha salpicada de duros latigazos se complementa perfectamente con los rítmicos golpes de Afro Thunder.

Agacharse, dar puñetazos, esquivar y repartir ganchos brutales es sólo una parte del juego. Los golpes más básicos los pueden hacer todos los personajes, pero los mejores movimientos los conseguirás jugando en el modo Rumble.

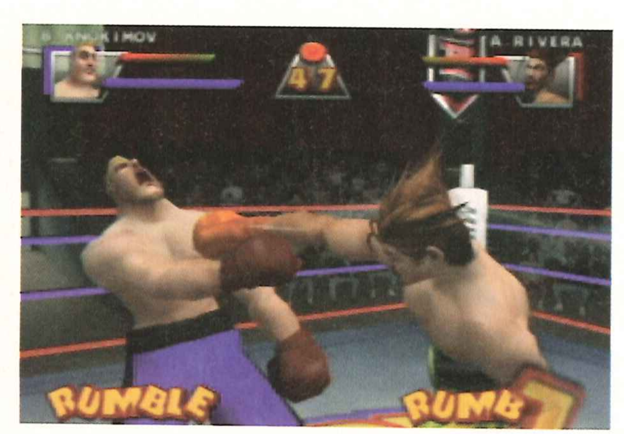
Te explicamos de qué va. La barra azul, indicadora de salud indica la fuerza que queda a cada personaje. Al plantarle un revés particularmente duro a tu oponente aparecerá una letra en pantalla. Cuando hayas completado la palabra Rumble tu jugador estará listo. Un rápido manejo de los controles hará que se iluminen los guantes y podrás soltar una lluvia de puñetazos contra tu pobre oponente. Con esta retahíla de golpes lo tumbarás en un santiamén. Por el otro lado si tu eres el desafortunado que recibe verás que ni siquiera la campana podrá salvarte. Además una vez que el árbitro encargado de poner orden en *Ready 2 Rumble* haya empezado a contar no hay nada que le haga parar hasta que acabe.

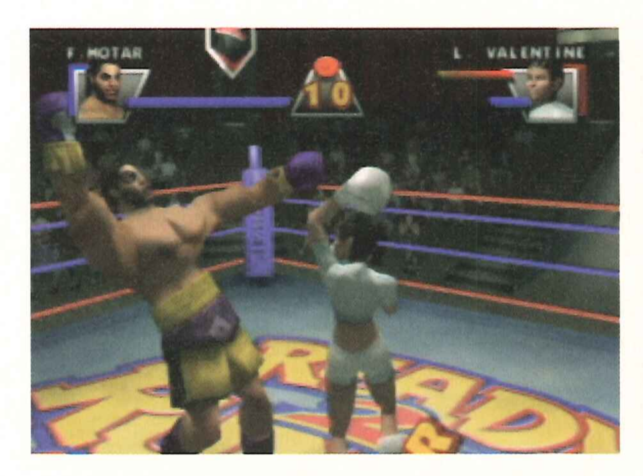
Si tienes madera de entrenador, podrás formar tu mismo a los futuros luchadores y así llegar a la cumbre en el modo de Championship para un solo jugador. Podrás escoger a uno de los personajes y entrenarlo hasta que se convierta en una bestia muerde orejas que reducirá a todo oponente que se interponga en su camino. En cada etapa del entrenamiento tendrás que concentrarte en perfeccionar una técnica de lucha y tendrás que pagar para poder jugar. El entrenamiento más básico consiste en hacer bailar tus guantes pulsando los botones al tiempo que centellan en pantalla al son de la música, (al estilo *PaRappa*). Si tienes problemas siguiendo el ritmo y no logras acabar la prueba siempre puedes optar por ir a algún turbio local para ganar unos rounds y así sacarte algo de dinero para poder seguir jugando. Para mantener el ambiente de barrio marginal puedes apostar para ver quién gana en tu propia pelea. Esto debería darle un poco de experiencia de más a tu alumno y mientras tú te forras con puntos extras.

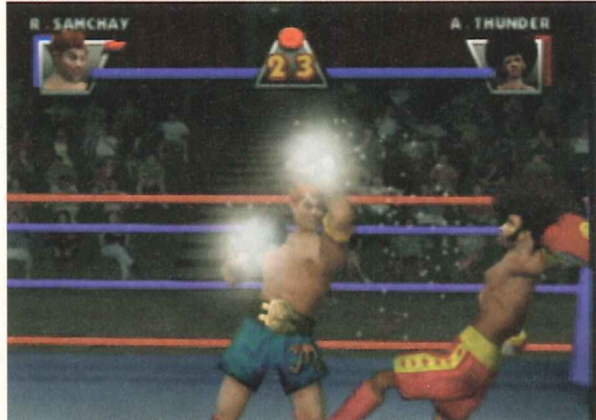


■ ¡Puños fuera!. Un truco devastador.











↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Fantásticos gráficos ■ Esplendor arcade ■ Grandes personajes	**Cruz** ■ Poca profundidad en la partida individual ■ La música es espantosa

■ **Queremos una lucha limpia, nada de golpear por debajo del cinturón.... bueno da igual. ¡Mátale!**





■ **(Izquierda) Cuidado con Micheal Buffer, el presentador, a la mínima querrá coger todo el protagonismo.**

UN JUEGO AL QUE NUNCA TE CANSAS DE JUGAR UNA Y OTRA VEZ.

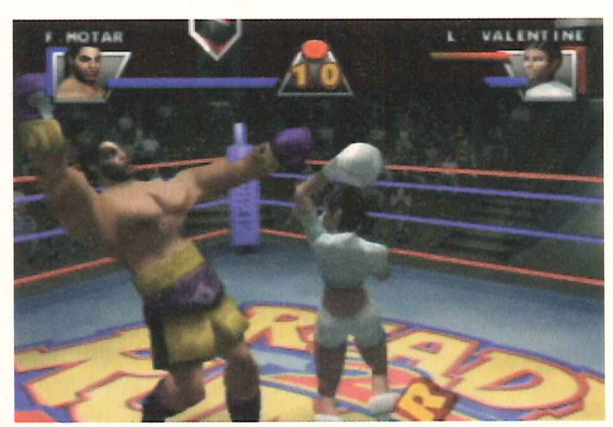
La única pega que tiene este juego es que en el modo un jugador realmente no hay una extensa variedad de posibilidades. Una vez que hayas dominado los controles y convertido a tu alumno en un boxeador de fama internacional, no quedará demasiado desafío. Tendrás que entrenar a otro novato y luego a otro y a otro. De todas formas vale la pena seguir un poco ya que a medida que avanzas irás sacando a la luz a diferentes especímenes de lo más pintorescos. Te lo pasarás bomba cuando aparezcan en escena el esquelético y psicótico Kemo Claw y el malvado Damien Black. Les podrás enseñar los saltos más estrambóticos y alucinantes jamás realizados en un ring de boxeo.

Pero lo mejor de *Ready 2 Rumble* se desvela al jugar contra otra persona. No importa si lo tuyo es machacar los botones de tu consola o si tienes los dedos ágiles como un ninja, este juego es un placer. La gran variedad de movimientos posibles junto con la increíble rapidez con la que se pueden llevar a cabo dispararán tus niveles de adrenalina por las nubes. Si además tienes una de esas teles modernas que te permiten usar la opción de 60Hz añadirás emoción a juego y no podrás parar de jugar.

No hay nada más satisfactorio que esquivar una retahíla de reveses del boxeador de tu amigo para dejarle KO con un solo gancho. Y si el derrotado eres tú no importa lo magullado que estés, querrás más. Le aseguramos a *Ready 2 Rumble* el honor de estar nominado como mejor juego para fiestas sociales.

No hay nada que bata a *Ready 2 Rumble* en cuestión de gratificación instantánea. Desde los pequeños detalles como la sonrisita sin dientes de alguno de los ganadores o el tambaleo del perdedor de turno, este juego lleva al límite los efectos visuales. Olvídate de las competiciones proporcionados por amateurs como *KO Boxing*, éste es el auténtico mundo de los pesos pesados. El boxeo ha salido de la penumbra para reclamar su título. Con una sóla prueba de su virulento gancho izquierdo caerás rendido a sus pies. ★★★★★





■ **Los personajes más carismáticos que se recuerdan en un juego de boxeo.**







SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING

- Editor: **Ubi Soft**
- Desarrollador: **Ubi Soft**
- Precio: **8.490 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Extras: **Unidad VM**

■ A la Dreamcast le hace tanta falta como el comer un juego que compita en igualdad de condiciones con el poderoso *Gran Turismo*. Por desgracia, *Suzuki* no cumple esa función. No es más que una conversión arcade del montón, un título aceptable pero más bien de relleno.

Su punto de partida es muy básico: participas en una serie de carreras y tienes que irlas superando para aspirar a la corona de rey del motociclismo.

Ganar activa pistas y motos nuevas y te da una agradable sensación de plenitud y triunfo.

Además, es un juego amante de la ecología, ya que se basa en la técnica del reciclado llevada al extremo. Se reciclan pistas hasta el punto que puedes correrlas una y otra vez de arriba abajo y en diferente orden sin notar la menor diferencia. Bueno sí, en la capacidad de oposición de tus rivales.

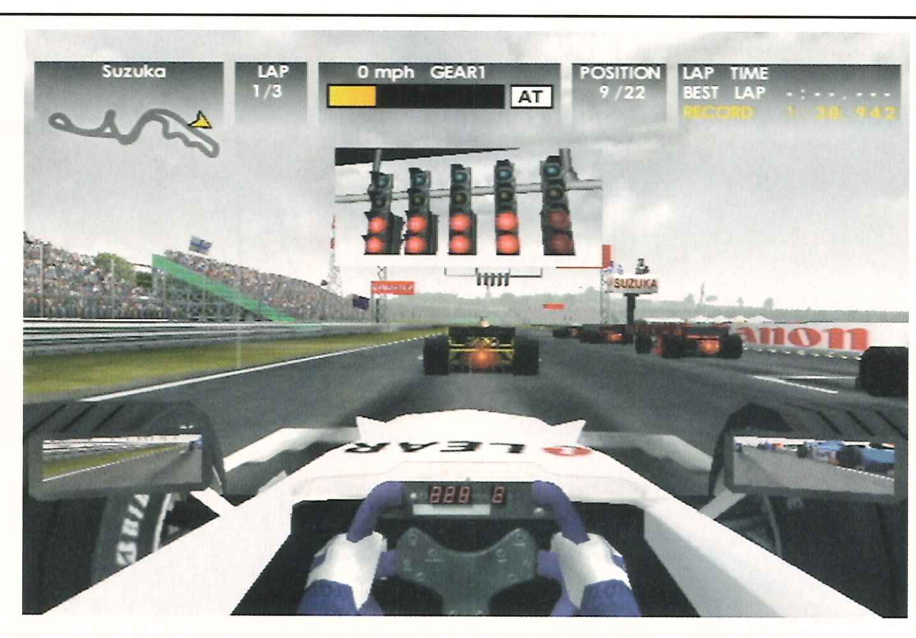
Las carreras en sí no están mal. Son rápidas, y el manejo de las motos es extraño pero eficaz y divertido. Cocharás con cierta frecuencia y es muy probable que eso te divierta. Pero tal vez te moleste un poco lo fácil que es recuperarte de una caída y alcanzar a los pilotos de cabeza, aunque seguro que no tanto como descubrir que después de dar tu vuelta rápida en cabeza tus rivales apenas se despegan de ti unos centímetros. Como siempre, casi todo queda aplazado para la recta final.

Suzuki es un juego de carreras con evidentes carencias. Casi nada de lo que tiene sirve para rescatarle del pozo de la mediocridad. Es divertido dedicarle un rato, pero los malos momentos acaban pesando en el recuerdo mucho más que los buenos. ★★



■ **Muchos detalles, pero coches viejos y comentarista odioso.**





Ficha técnica

- Editor: **Sega**
- Desarrollador: **Paradigm**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**
- Extras: **unidad VM**

F-1 WORLD GRAND PRIX

DIVERSIÓN SOBRE RUEDAS PARA TODO EL INVIERNO

Los juegos de Fórmula uno son un buen termómetro del estado de salud de una consola. Todos aspiran al mayor realismo posible en lo que ha conducción y ambientación se refiere, así que (en teoría al menos) si comparas el primer simulador con licencia F1 de la Dreamcast con el *F1'99* de la PlayStation y el *F-1 World Grand Prix* de la N64, sabrás de una vez por todas qué consola es mejor.

¿Respuesta? La de Sega lleva un kilómetro de ventaja. Puede recrear los bólidos de Fórmula Uno con un nivel de detalle superior hasta el punto de hacer legibles los pequeños logos de Goodyear y Bridestone de las ruedas. La forma en que está trabajada la suspensión de los coches, las cabinas de mando (incluidas las de los Ferrari) o la fricción de las ruedas, que hasta levantan algo de gravilla y hierba cuando te sales de la pista, es asombrosa.

Los fondos y escenarios también sorprenden por su perfección artesanal. El público no es un conjunto de rectángulos coloreados que apenas se distinguen en la distancia, agitan banderas, hacen fotos, saltan cuando el coche de su ídolo cruza la línea de meta... La alta calidad de imagen se mantiene incluso para elementos del escenario muy alejados y momentos de máxima velocidad. La imagen parpadea ligeramente a veces, pero en su mayor parte *F-1 World Grand prix* es suave como la seda y produce una terrorífica sensación de velocidad.

Además, tiene una jugabilidad alta, debida en parte a que se basa en dos juegos excelentes, *F-1 World GP 2* de N64 y *Official F1 Racing* de PC. La conducción combina agradablemente realismo y entretenimiento y los controles analógicos de la Dreamcast resultan ideales para regular la aceleración y el frenado. El único problema es que cuesta mantener el coche centrado en las rectas, lo que dificulta el trazado de rectas en tramos como el famoso túnel de Mónaco.

Sólo hay cuatro preguntas que deberías hacerte antes de comprarlo: ¿Soportarás al peor comentarista deportivo del mundo? ¿Te darás por satisfecho con colisiones que, más que desastres automovilísticos, parecen sacadas de los autos de choque? ¿Estás decidido a hacerle a los pilotos del lejano mundial del 98 un hueco en tu Dreamcast? ¿Te mantendrás despierto mientras dedicas horas y horas a recorrer las mismas pistas sin una sola repetición o un triste helicóptero sobrevolando la pista?

Si has contestado sí, sí, sí y sí, no pierdas el tiempo, *F-1 WGP* te espera. Seréis buenos amigos. ★★★★





■ **(Izquierda) Mira qué asombrosa perspectiva.**

↑ Cara	↓ Cruz
Cara	**Cruz**
■ Los mejores gráficos de F1 que hayas visto.	■ Es la temporada del 98.
■ Buena conducción.	■ Poco imaginativo.
■ Atmosférico.	■ Comentarista odioso.

O si no...

Monaco Grand Prix 2 — Ubi Soft ★★ — La demo era bonita, pero le faltan cosas. Para empezar, una licencia.

Sega Rally 2 — Sega ★★★★ — Una conversión arcade prodigiosa. Aunque algunos esperaban todavía más.

Ficha Técnica

- Editor: **Infogrames**
- Desarrollador: **Rage Software**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-4**
- Extras: **VMS, 60 Hz PAL**

Ningún simulador de fútbol ofrece gráficos como estos.



UEFA STRIKER

DREAMCAST SE QUEDA CON LA PELOTA

↑ Cara	↓ Cruz
Cara	**Cruz**
El juego de fútbol con mejores efectos visuales disponible en cualquier sistema.	Tendrás la impresión de que te lo dan todo hecho.
La CPU juega de vicio.	Y tanto que es rápido. Demasiado.
Gran variedad de opciones y modos de juego.	Un correcalles, aquí no hay quien defienda.

Un juego de fútbol en los primeros meses de vida de la consola de Sega sólo puede ser una buena noticia. Va a ser un éxito, pero eso no es todo, estamos hablando de un tipo de producto cuya popularidad puede hacer que muchos aficionados cambien sus actuales máquinas por una Dreamcast. Además, *UEFA Striker* viene a cubrir un relativo vacío: no hay juego *ISS* en el horizonte y EA se resiste a colaborar con Sega. Así que Infogrames puede hacerse un sólido hueco en la Dreamcast. Sólo se trata de convencernos de que el juego es bueno.

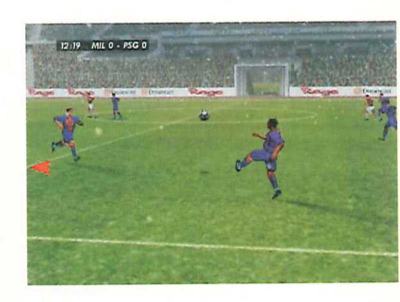
UEFA Striker comparte la filosofía de la serie *FIFA*: el fútbol es fácil y la mejor defensa es un buen ataque. Se trata de coger la pelota y olvidarse de sutilezas, buscar la portería contraria con conducciones directas y mucha verticalidad y rematar en cuanto puedas. Defender es misión imposible, si recuperas el balón será más bien porque el contrario lo pierde, las heroicas recuperaciones estilo Fernando Hierro aquí están fuera de lugar. La velocidad con la que se suceden los acontecimientos también dificulta el juego, la acción es demasiado rápida. Incluso en los niveles de juego más o menos lento, la pelota desaparece con frecuencia del encuadre, así que dar un buen pase o chutar a puerta llega a depender tanto del azar como de tu habilidad. Los niveles rápidos parecen pensados para arruinar tu sistema nervioso, te verás envuelto en una especie de pinball futbolístico en el que los 128 bits apelarán una y otra vez a tu instinto y tus reflejos. Recomendamos un uso continuo de la repetición a cámara lenta, para irte enterando al menos de cómo han sido las jugadas que acabas de protagonizar.

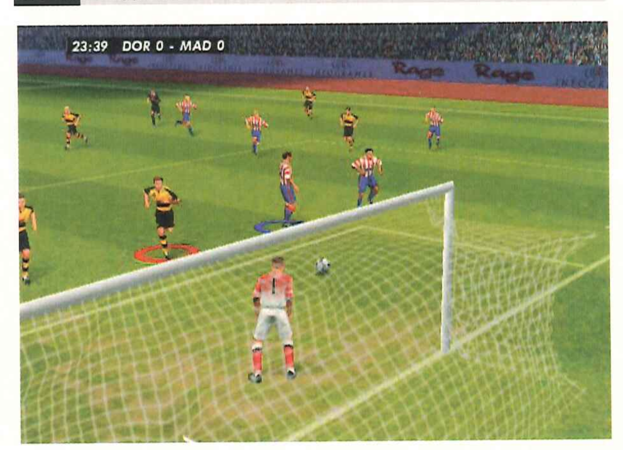
UEFA Striker supera el problema del exceso de velocidad cayendo en la misma trampa que *FIFA*: dárselo todo hecho al jugador. Así, aunque no sepas muy bien cómo ni por qué, protagonizarás espectaculares chilenas, remates de cabeza que desafían las estrictas leyes de la gravedad o centros de rosca que se cuelan por toda la escuadra. Espectáculo todo, pero mérito poco o ninguno. Aporrear un botón sin orden y concierto puede convertirte en campeón del mundo virtual de Rage Software, algo que no es que esté mal pero de lo que tampoco podrás sentirte orgulloso.

CON UEFA STRIKER, LA DREAMCAST VA A ASEGURARSE EL CARIÑO DE LOS AFICIONADOS AL FÚTBOL. PERO DE ELLOS Y DE NADIE MÁS.

No nos engañemos, éste es un juego con vocación de arcade y no se avergüenza de ello. Si lo que quieres es una simulación realista y un poco de estrategia deberás esperar otros títulos. *UEFA Striker* ofrece placeres mucho más elementales. ★★★

O si no... Todavía no tenemos alternativas, así que aprovechamos para hacer un par de peticiones: menos espectáculo gratuito y más realismo y jugadores que puedan correr, pasar y defender, no sólo chutar y pasearse.





Cambiar una y otra vez de ángulo de cámara puede parecer una buena idea, pero no es nada práctico.



■ Deporte acuático apto para todos los públicos.







■ No reduzcas la velocidad para admirar el paisaje.

Ficha Técnica
- Editor: **Infogrames**
- Desarrolla: **Midway**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**

HYDRO THUNDER

RELÁMPAGO SOBRE EL AGUA



No siempre hay por qué desconfiar de las primeras impresiones, y *Hydro Thunder* tiene, para empezar, un título bonito. Sonoro, contundente, un poco misterioso. En inglés, por supuesto, aunque fácilmente traducible. Y, como mandan los cánones, sin relación directa con el contenido. Vale, esto es una primera impresión. Y a lo mejor resulta que el juego es bueno.

Verás, *Hydro Thunder* es un juego de carreras con alguna manía. Te obliga a conducir (¿gobernar?, ¿pilotar?) lanchas motoras que echan chispas a través de pistas anegadas (de aquí la palabra Hydro, posiblemente, estamos hablando de truenos acuáticos). A partir de esta premisa tan obvia, *Hydro Thunder* no se esfuerza mucho por impresionar con nuevas ideas innovadoras. No obstante, es tan repulsivamente agradable como cuando al morder una manzana te encuentras medio gusano dentro (suponiendo que seas un mirlo).

UN JUEGO DE CARRERAS CON SU MIGA. CONDUCES MOTORAS DE LUJO

El juego se basa en una estructura muy tradicional según la cual puedes hacerte con barcas nuevas al ganar carreras. Hay muchas, de manera que no hay queja posible.

Lo primero que vas a notar al jugar con *Hydro Thunder* es lo grandes que parecen los efectos visuales; por una vez, la referencia a la calidad de sus gráficos no es simple cortesía. Muy bien ambientadas en función de sus localizaciones geográficas, ya sea el desierto Ártico o el lejano Oeste, todas las pistas están repletas de detalles. Desde un sol abrasador brillando allá en lo alto y los reflectores resplandecientes, hasta las ballenas asesinas nadando delante de tu barca; hay de todo. Francamente, si estos son los efectos visuales de la Dreamcast de la primera generación, estamos expectantes para ver lo que nos deparará el futuro. Para ser sinceros, el efecto del agua no es tan convincente como las olas que se veían en *Wave Race*, de la N64, pero estarás demasiado asombrado como para darte cuenta.

Es evidente que un juego que basa todo su poder en los efectos visuales es algo similar a una muñeca hinchable, bien parecida hasta que intimas con ella. Afortunadamente el juego en *Hydro Thunder* te salpica; los barcos se manejan con facilidad y las pistas son variadas y llenas de atajos imprevisibles. ¿Te limitas a dejarte caer desde la punta del dique o intentas saltar para conseguir esa ayuda regeneradora de las energías con forma de turbo flotante? ¿Eliges el camino seguro que comporta dar un rodeo o te diriges directo hacia la cascada esperando encontrar un pasadizo secreto escondido?

La Dreamcast necesita juegos como *Hydro Thunder*. Tal vez no sea una reformulación completa del género de carreras acuáticas, pero marca un hito indiscutible en lo que se refiere a jugabilidad y estética. Adorable. ★★★★



↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Efectos visuales impresionantes. ■ Montones de carreras. ■ Partida doble para juerguistas.	**Cruz** ■ Realmente no hay ideas nuevas. ■ El efecto del agua es bastante decepcionante. ■ ¿Cuándo vamos a oír el trueno?





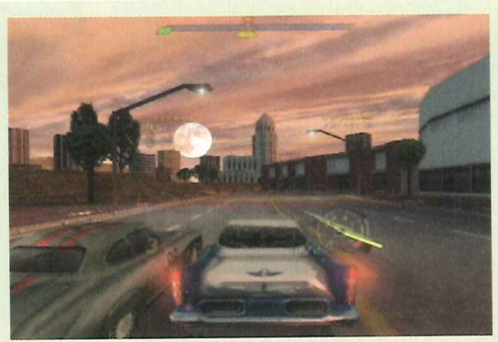
■ **"Desde que llegaron esos tipos con sus motoras aquí no hay quien hiverne en paz"**

O si no...

Sega Rally 2
Sega ★★★★★
Una portentosa conversión del arcade de carreras más famoso del mundo.

Speed Devils
Ubisoft ★★★
De estética terrenal, aunque con detalles de apreciable simpatía.


■ Tiempo inestable y algo de niebla para adornar el menú.





SPEED DEVILS

DEMONIOS Y CORREDORES DE APUESTAS EN LA DREAMCAST

Ubi Soft ha apostado por la variedad en sus primeros desarrollos para la Dreamcast. Así, los aficionados a los juegos de carreras que encuentren opresivo el alto nivel de realismo de *Monaco...* siempre pueden hacerse con una copia de *Speed Devils*. Hay juegos que exigen de ti un máster en física cuántica, pero este se disfruta solo, a base de volantazos y carcajadas.

Esto no es simulación ni nada que remotamente se le parezca. Es un simple intento de ofrecer el máximo de diversión por centímetro cuadrado, nada más. Desde que te subes a Speed Devils compruebas por ti mismo que no vas a necesitar grandes demostraciones de virtuosismo al volante. En pocos segundos serás capaz de conducir como un auténtico cafre, apartando de tu camino al resto de diablillos de la autopista.

El juego incluye alguna que otra innovación ingeniosa en el modo Championship. Por ejemplo, cruzar la línea de meta no es tu único objetivo, ni siquiera el principal, también ganarás puntos de experiencia por dar la vuelta más rápida o alcanzar la máxima velocidad punta, así como por liderar la carrera durante un número determinado de vueltas o segundos o infringir el límite de velocidad en cuantos checkpoints mejor.

El dinero que ganes puedes apostarlo con los demás competidores, que cruzarán de cuando en cuando la puerta de tu garaje para vacilarte o amenazarte. Esta opción ha forzado a UbiSoft a desarrollar las personalidades de tus rivales, aunque el nivel de humor y sentido de lo grotesco exhibido por *Ready 2 Rumble* está fuera de las posibilidades de este juego, mucho más plano y convencional en varios aspectos. La mayoría de las réplicas y bravatas de tus rivales tienen menos gracia que un capítulo navideño de *Autopista hacia el cielo*.

El juego se hace divertido mientras te quedan circuitos secretos por activar. Después de recorrerte de arriba abajo carreteras como la del parque temático de Hollywood o la Luisiana sacudida por feroces tornados, sentirás la necesidad de seguir adelante a ver si puedes activar nuevas maravillas ocultas. Por desgracia, el hecho de que las formas de puntuar sean muy diversas no altera para nada las tácticas en carrera. Se trata de pisar a fondo y no andarse con contemplaciones. Punto. El modo versus es un poco decepcionante, sólo hay dos coches en la carretera y se acaba convirtiendo en una experiencia triste y solitaria. Los subjuegos estilo persecución podrían tener su gracia si no fuese por el arbitrario y un poco tonto sistema de puntuación. Sabes que has ganado porque te lo dicen, pero no acabas de saber muy bien cómo ni por qué.

Speed Devils es entretenido y aporta una serie de ideas potencialmente interesantes pero algo lastradas por su imprecisa realización. Poco a poco, las pequeñas imperfecciones acaban estropeando un poco la diversión. Aunque *Speed Devils* es el perfecto antídoto a *Monaco Grand Prix*, *Sega Rally 2* es bastante mejor mejor que este par de títulos juntos, así que ya sabes.

★★★

Ficha Técnica

- Editor: **Ubi Soft**
- Desarrollador: **Ubi Soft**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**
- Extras: **unidad VM**

↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Fácil de conducir. ■ Circuitos muy inspirados. ■ Originales modos de juego.	**Cruz** ■ Sencillito y falto de profundidad. ■ Diseño poco pulido. ■ Flojo multijugador.


■ **Vas a cometer más infracciones de las que aparecen en el código circulatorio.**

También disponibles

Pero sólo si te sobra el dinero

BUGGY HEAT

- Editor: **Sega**
- Desarrollador: **CRI**
- Precio: **8.490 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**

■ Ruedas grandes, cactus, coyotes y tormentas de arena. A los americanos les encantan las carreras off the road porque son exageradas y un poco infantiles, más o menos como ellos. A los algo más modositos ibéricos, este tipo de deportes de fiesta y espectáculo suelen aburrirnos cuando no directamente asquearnos. Por eso es muy fácil que se te vaya la mano comentando juegos como éste. Intentaremos evitarlo, porque hay que reconocer que estos imponentes cochazos producen una sensación de conducción como mínimo original y a veces hasta divertida. Los controles piden algo de tiempo para familiarizarse con ellos, pero en cuanto lo consigues empiezas a descubrir que tal vez hay un buen juego ahí dentro. En algún sitio. ★★★

BILLARES

- Editor: **Virgin**
- Desarrollador: **Awesome**
- Precio: **8.490 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**

■ No es una compra esencial, pero sí un juego que te sorprenderá gratamente por su alta jugabilidad. Los jugadores de PC ya deben estar al corriente de la de horas que puedes perder haciendo carambolas virtuales, pero, después de todo, ¿no era el *Tetris* un poco estúpido si lo piensas y aun así le dedicamos los mejores años de nuestras vidas? Para los que siempre tuvimos problemas para coger el palo como Dios manda, *Billares* es una buena oportunidad de reconciliarnos con el culpable de parte de nuestras frustraciones nocturnas. Incluye dardos y otros subjuegos, pero son más bien flojos. ★★★

WWF ATTITUDE



- Editor: **Acclaim**
- Desarrollador: **Acclaim**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-4**

■ Algo se ha perdiido en el camino en esta conversión a Dreamcast de un pequeño clásico del Dreamcast. No sabemos muy bien por qué, pero a este juego le faltan atmósfera y vidilla y no acaba de enganchar tanto como debería. Nos ha hecho volver a preguntarnos qué demonios verá la gente en un par de tipos deformes con leotardos haciendo el payaso sobre un ring. Debe ser algo hipnótico. De todas formas, el número de luchadores seleccionables y el modo de edición harán las delicias de los locos del wrestling. ★★

MORTAL KOMBAT GOLD

- Editor: **infogrames**
- Desarrollador: **Eurocom**
- Precio: **8.490 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**

■ La Dreamcast suele ofrecer buenos gráfiicos, y eso es casi todo lo que tiene de positivo esta rutinaria conversión. Los personajes y escenarios son tristemente familiares, al igual que el muy mejorable sistema de lucha, los chapuceros combos especiales o los risibles apuntes de gore pobremente animados. A lo mejor estamos siendo un poco duros, pero con *Soul Calibur* en el mercado cuesta encontrarle virtudes a este humilde *beat'em up*. ★★



■ Como criminal dejas mucho que desear. Eres un mafiosillo de tres al cuarto y a la policía no le impresionas.

■ Como no se te ocurra algo pronto lo tienes crudo.

Ficha Técnica

- Editor: **Proein**
- Desarrollador: **DMA Design**
- Precio: **7.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-6 (LAN o Internet)**
- Requisitos: **P166, 32MB de RAM, (= MB en disco duro)**
- Recomendamos: **P220, 32MB de RAM, 80 MB de espacio, tajeta gráfica de 3D**

GTA2

↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Final abierto. ■ Puedes conducir todos los vehículos que aparecen. ■ Humor descerebrado.	**Cruz** ■ Podría ser más largo. ■ Sigue faltando progresión en la trama.

CONDUCCIÓN TEMERARIA, AMORALIDAD, CRÍMEN... GTA2 HA VUELTO

G*rand Theft Auto* debería estar prohibido. O al menos ésa es la tesis que defienden los medios de comunicación que hablan de videojuegos una vez cada año bisiesto. Así que vamos a dejar claro de una vez por todas que éste es un juego para adultos. Es decir, ese tipo de seres humanos con más de 18 años a los que se presupone el derecho y la capacidad de decidir por sí mismos.

¿Nunca has jugado a GTA2? Pues intenta imaginarte un juego de ordenador que combine la violencia fascistoide de *Taxi driver* con la amoralidad espectacular de las películas de gángsters. Añádele algo de conducción suicida y (¡glups¡) tráfico de drogas y empezarás a acercarte. Ah, y además hay que robar coches. Políticamente correcto no es, pero diabólicamente divertido sí.

Mucho ha cambiado en el violento mundo de *GTA* desde que se publicó el juego original hace unos dos años. Para empezar, ya no eres el único gallo en el gallinero. Tu ejemplo parece haber cundido, y la ciudad está llena de raterillos, truhanes y matones como tú. No creas que serás un simple espectador de tus crímenes, aunque formes parte del gremio es muy probable que vayan a por ti. Así que esta vez vas a ser víctima y verduga, horma y zapato. Y eso no es algo que puedas tomarte a broma.

La ciudad está dividida en tres sectores, uno por cada nivel del juego. Un triunvirato de familias rivales se reparte el control de las calles, y tú estás en casi todos los vértices de este triángulo mortal. Empieza por conseguir un trabajo. Gánate el respeto de una de las facciones. Eres un don nadie, así que ya puedes ir dándoles razones de peso para que te contraten. Cepillarte a uno de sus enemigos no estaría mal, puede ser una buena forma de convencerles.

En cuanto formes parte de una de las bandas, estarás en el punto de mira de casi todos los revólveres de la ciudad. Intenta no frecuentar demasiado el territorio normal y aprovéchate de la lealtad de los tuyos, que darían la vida por ti.

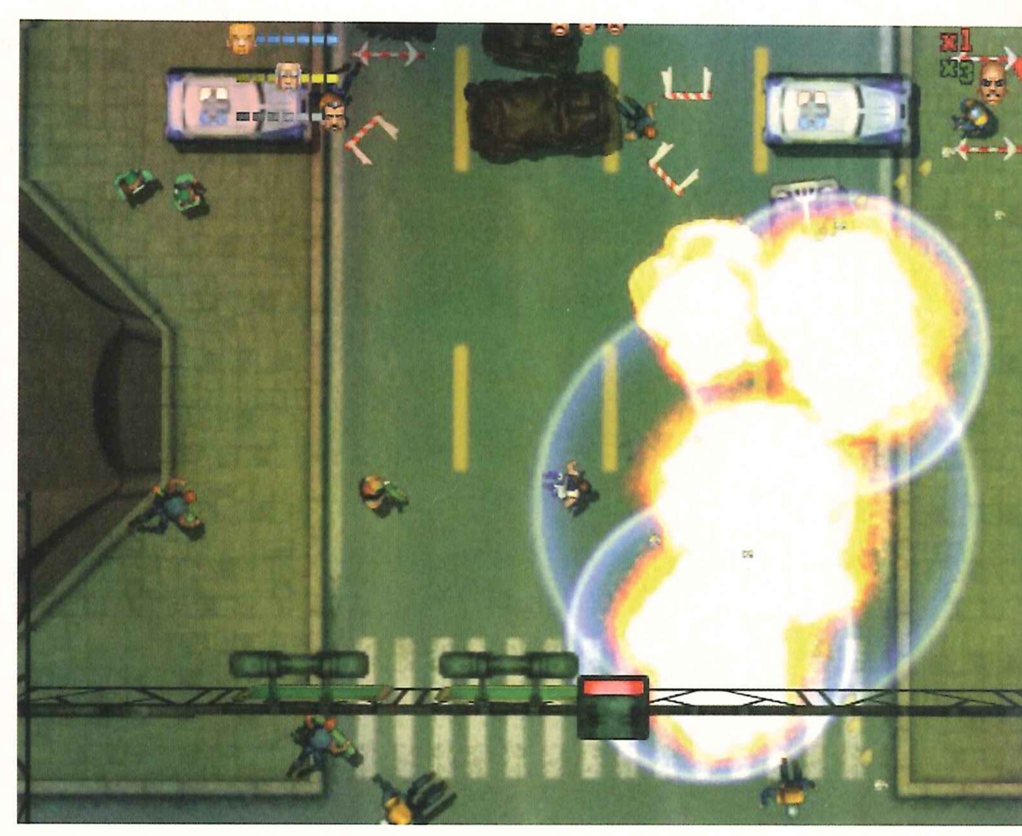
Muchas cosas han cambiado. Por ejemplo, la policía ha aparcado todo escrúpulo. Se supone que tienes derechos constitucionales, pero no van a respetártelos. Aquí todo el mundo juega con tus reglas. Y además de expeditivos son eficaces, no se te ocurra violar la ley con ellos a un kilómetro a la redonda porque van a perseguirte, cercarte y freírte como un pollo si es necesario. Esto no es *Driver*, la pasma no se conforma con impedir que realices tus planes. Van a por ti. Y si no te cogen, llamarán a las unidades especiales. Si éstas fracasan, llamarán a los federales y estos a su vez solicitarán el apoyo de la Guardia Nacional. Él Estado contra ti.

Cuando las cosas se pongan así de serias y tengas que vértelas con tanques y marines (y no unos pocos, montones de ellos) poco importa lo que hagas. Eres hombre muerto. Aunque con un poco de suerte pasarás tus últimos momentos a bordo de un carro blindado en el que habrás conseguido colarte. Qué más puedes pedir.



■ **El termómetro de la popularidad. Tus compiches tenían una buena opinión de ti, pero eso está empezando a cambiar.**





■ **No es imprescindible la tarjeta de 3D, pero sin ella te perderás estos maravillosos efectos.**

UN JUEGO COMO POCOS: PUEDES JUGARLO CON LÓGICA Y SENTIDO COMÚN O SENCILLAMENTE ENLOQUECER Y DESTRUIRLO TODO.

Pero eso no es todo, las mejoras afectan a la práctica totalidad del juego. Por ejemplo, los habitantes de la ciudad son mucho más listos y todos parecen tener prisa por ir a alguna parte. Casi siempre los verás utilizando transportes, públicos o no. Así que si robas un autobús acabarás convertido en piloto de una multitud vociferante. No te recomendamos que intentes cargártelos a todos, antes de que acabes los tendrás encima de ti pisándote los riñones.

Las misiones van en la línea del original. Vuelven a ser del tipo llevar algo a alguna parte en el menor tiempo posible, sólo que ahora te exigen un poco más de creatividad. Un buen ejemplo es una de laas primeras: te encargan que lleves un flamante deportivo a uno de tus jefes. Tienes que cruzar la ciudad y, por supuesto, entregar el coche sin un solo rasguño. Si te pones a conducir normalmente, enseguida verás que no hay manera. Todo el mundo te persigue o se estampa contra ti. Pero si robas una furgoneta, buscas un trailer vacío y metes el coche dentro la cosa mejora muchísimo. Se trata de hacer un uso creativo de tu inteligencia y tu sentido común.

Esta es la clave. GTA2 te obliga a probar diferentes soluciones hasta que daas con la idónea. Pronto comprobarás que la violencia es a veces útil y otras contraproducente. No es el objetivo del juego, sólo una de las diversas armas que tienes a tu disposición.

Por eso GTA2 es un juego maravilloso. No es que sea radicalmente original, pero casi todos los aspectos de la primera entrega han sido mejorados ligeramente para ofrecer más libertad de elección y más sutileza. La sensación de vivir y respirar en un verosímil caos urbano pocas veces ha sido tan bien conseguida.

La guinda del pastel son las frecuentes pinceladas de humor negro. La violencia y destrucción que siembras a tu paso se entienden mejor (y resultan más útiles) si te las tomas con espíritu deportivo. El manejo de los autos vuelve a ser excelente, la banda sonora retiene el tema original de la primera entrega complementado con cortes de DJs y melodías diversas y el juego en sí resulta profundo y creativo. Una valiosa puesta al día de un título clásico. Compra. Inmediatamente.

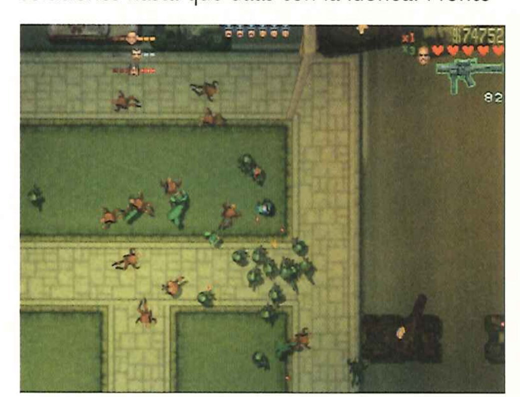
★★★★★



O si no...

Driver
Gti ★★★★★
Lujoso y bonito simulador con estética retro.

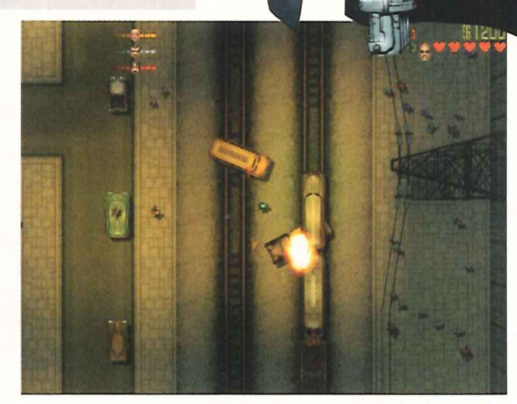
Grand Theft Auto
Proein ★★★
El original. Y además, ahora está más barato.



■ **Tú ve por ahí armando follón y ya verás que poco tardan en llamar al ejército.**



■ **Ya llegó. Es el momento de robar un tanque.**



■ **O puedes hacer descarrilar trenes. Entretenido, pero más bien inútil.**

■ Stanley Kowalski, Starsky y Hutch, y, esto... el Coche Fantástico, todo en uno.

Ficha Técnica

- Editor: **GTi**
- Desarrollador: **Reflections**
- Precio: **7.490 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Requisitos: **P200, 32 MB de RAM, tarjeta aceleradora de 3D**
- Recomendable: **P350, 64 MB de RAM**

DRIVER

BARBARIE SOBRE RUEDAS



■ Las misiones nocturnas ponen de relieve el detallismo de Driver.

↑ Cara	↓ Cruz
Cara	**Cruz**
■ Controles precisos	■ Aburridos clips de FMV
■ Gráficos estupendos	■ Misiones algo repetitivas
■ Un cambio estimulante	■ *Midtown Madness*

■ Las farolas y los otros conductores te frenan en tu avance. Procura no estrellarte.

En su patria de origen, *Driver* goza de la popularidad reservada habitualmente a aristócratas de dudosa reputación, actores de serial y apuestos futbolistas. La campaña publicitaria y las sensacionales ventas de la versión para PlayStation han tenido como consecuencia que todo el mundo hable del juego de conducción de Reflections. Ahora, con el lanzamiento de la versión para PC, todo el mundo, de un extremo a otro del país, tendrá que ponderar también sus retos y dificultades.

Y lo mejor de todo es que *Driver* se merece esta popularidad. La clave de su éxito radica en su concepto fundamental. Los juegos del pasado te obligaban a conducir por circuitos específicos, pero *Driver* te hace circular por las calles de la ciudad, a la manera de las grandes persecuciones cinematográficas.

Otro rasgo de ingenio: ambientar *Driver* en la América de los años setenta. Así, en vez de correr con BMW y Porsche, tienes que maniobrar con pesados artefactos norteamericanos e indóciles motores V8. Difícilmente puedes doblar una esquina sin desgraciarte los tapacubos en un tifón de chispas y humo, sin que el coche derrape violentamente. Tendrás que luchar para no salirte del carril. La precisión que se ha empleado en la simulación de estas bestias te depara un tremendo espectáculo cada vez que te saltas semáforos en rojo y te encuentras de cara con otros coches. Unos gráficos soberbios -mucho más detallados en PC que en la PlayStation- refuerzan las reminiscencias cinematográficas.

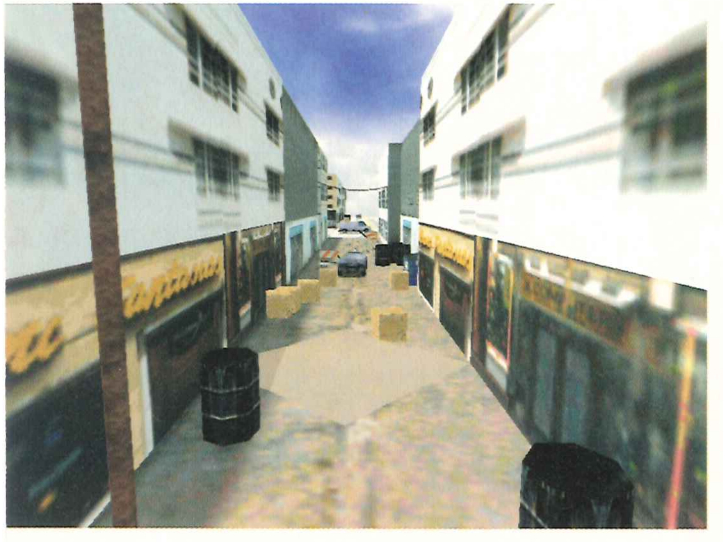
DIFÍCILMENTE PUEDES DOBLAR UNA ESQUINA SIN DESGRACIARTE LOS TAPACUBOS EN UN TIFÓN DE CHISPAS Y HUMO.

Driver no es un mero juego de carreras: consta de diversas misiones. Siguiendo un argumento algo artificioso, tienes que actuar como policía secreto disfrazado de delincuente. Actúas sucesivamente como fugitivo, traficante de armas y experto en demoliciones. Siempre -por supuesto- en nombre de la ley. Pero los agentes de uniforme no están informados y continuamente tratan de detenerte. Puedes tratar de esquivarlos -mezclándote con el tráfico en hora punta- o lanzarte a la brava y dejarlos atrás.

Tus escapadas te llevan por cuatro ciudades norteamericanas: Miami, San Francisco, Los Angeles y Nueva York. En todos los casos encontrarás una cuidadosa reconstrucción, con lugares típicos como el rótulo de Hollywood y la Estatua de la Libertad, cada uno con su propia atmósfera.

Uno de los posibles fallos de este juego es la facilidad con que llegas a la última misión en Nueva York. Pero seguro que te habrás perdido varios niveles: a menudo, encontrarás diversas ofertas de trabajo en tu contestador automático y tendrás que elegir una. Y aunque las termines todas, cuentas con una selección de juegos bonus, que abarcan desde el fácil reto de tumbar todos los conos de una pasada hasta el mucho más difícil de sobrevivir al acoso de cuatro coches de policía. El dinero que pagues por *Driver* te va a comprar muchas horas de diversión.

Pero, aunque se haya impuesto en la PlayStation, *Driver* se enfrenta a un formidable competidor en PC: *Midtown Madness*. Esta aproximación de Microsoft al tema de la matanza urbana aporta unos gráficos excelentes, calles cinco veces más abarrotadas y risas diez veces más fuertes. Si quieres conocer las emociones de la velocidad y del frenesí sobre cuatro ruedas sin apartarte de tu ordenador, *Midtown Madness* te aguarda. ★★★★







O si no...

Midtown Madness
Microsoft ★★★★★
Un juego de carreras más convencional, pero con las mejores colisiones que hayas visto.

V-Rally
Infogrames ★★★★★
Otro racer cinco estrellas que sube el escalón entre las consolas y el PC. Muy bueno.

HOMEWORLD

¿ESTRATÉGIA CÓSMICA? PASA Y SÍRVETE

Ficha Técnica
- Editor: **Havas Interactive**
- Desarrollador: **Relic**
- Precio: **6.995 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-8 (Internet/LAN)**
- Requisitos: **P200, 32MB de RAM**
- Recomendable: **P266, tarjeta acelerador para 3D**



■ Cientos de naves luchan a la vez.



■ Algunos de estos artefactos destruyen planetas. Manéjalos con cuidado.



■ Grita cuanto quieras. Esto es el espacio y nadie puede oírte.

Lo mejor de *Homeworld* es que, aunque parezca un *shoot'em up* de aventuras en el espacio, se trata en realidad de un juego de estrategia en tiempo real. Sin dejar de ser un *shoot'em up* de aventuras en el espacio. Ofrece ingenio, emociones y diversión, y seguramente acabará por ganarse una vitrina propia en los principales museos del videojuego.

A primera vista, *Homeworld* parece consistir únicamente en naves espaciales en 3D, con gran variedad de tamaño y formas, enfrascadas en una persecución por los cielos. Sólo que, en vez de pilotar una de ellas, las controlas a todas, a la manera de *Command & Conquer*. Seleccionas las naves con clicks y arrastres, asignas formaciones de combatientes a los números clave, haces click sobre los enemigos para atacarlos, recoges asteroides como materia prima para nuevas naves, investigas las tecnologías que vas encontrando.

Por supuesto, el ángulo de cámara plantea problemas complejos, porque en el espacio no hay un "arriba" ni un "abajo", por no hablar de los cuatro puntos cardinales. Pero un recién llegado canadiense, Relic, los ha solucionado mediante una serie de combinaciones de ratón y teclado, así como un mapa en 3D que sirve de ayuda a la planificación estratégica. El juego ofrece también una serie de misiones de entrenamiento en la que aprendes la gimnasia de dedos necesaria para luchar con las naves alienígenas que te atacan desde todas las direcciones imaginables.

Así pues, imagina el magnífico sistema de administración de recursos y encargos propio de juegos como *Starcraft* combinado con espectaculares batallas en el espacio en las que llegan a participar hasta 100 ó 200 naves. El número de polígonos por nave es reducido, seguramente con el objetivo de mantener una frecuencia de frames elevada. Pero llega un momento en el que 80 interceptores se apiñan alrededor de tu flota de destructores y las bombas de plasma y los rayos te impiden ver las estrellas. Entonces, el efecto de conjunto es asombroso.

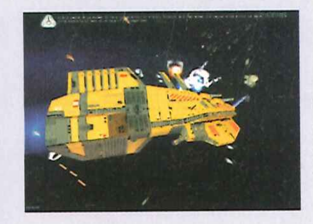
Además, siguiendo la tradición de los mejores juegos de estrategia en tiempo real, las misiones de *Homeworld* se ensamblan para narrar una historia, a modo de incentivo que te hace seguir jugando. El juego empieza con el descubrimiento de los restos de una antigua nave en el desierto de Kharak, tu planeta. Al investigar, descubres que tus antepasados fueron viajeros del espacio y que unos conquistadores alienígenas los exilaron a Kharak. Tras un cuidadoso estudio de los restos y algunas adivinanzas, construyes una nave nodriza y partes hacia tu mundo de origen. Se inicia un largo viaje en el que encuentras razas alienígenas amistosas y no amistosas, y te enfrentas a problemas tales como deserciones y traiciones. También te enfrentas a villanos particularmente temibles, que capturan tus naves y tratan de llevárselas por agujeros de gusano. La mayor parte de la trama se desarrolla mediante el motor del juego, como tiene que ser, aunque de vez en cuando se insertan curiosas escenas de dibujos animados en blanco y negro.

Tras una semana de juego intenso, *Top Juegos* logró terminar 13 de las 16 misiones con preocupante facilidad, lo que nos hace pensar que no sacaremos verdadero partido de *Homeworld* hasta que aparezca una versión para varios jugadores. Pero su espeluznante música, sus excelentes efectos de sonido (al acercar el zoom a las naves de guerra, oyes el chirrido de las torretas de disparo) y los pilotos que de vez en cuando exclaman "¡Esto me da mala espina!" lo sitúan claramente como uno de los principales juegos para PC del 99. ★★★★★

Or you could try...

Starcraft
Zablac ★★★★★
Un apasionante juego de estrategia espacial, pero con los inconvenientes del 2D.

Star Wars: X-wing Alliance
LucasArts ★★★★
Nada de estrategia. Tan sólo una hueste de naves espaciales empeñadas en dispararse unas a otras.

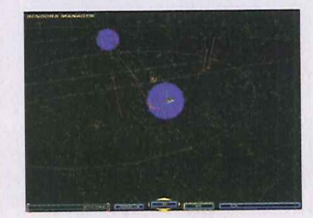




■ **La mayor parte de las secuencias de la historia emplean el impresionante motor de juego.**

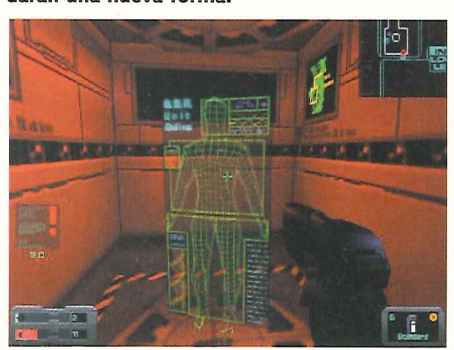
↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Concepto brillante. ■ Asombrosas batallas. ■ Toda la fuerza de la estrategia en tiempo real.	**Cruz** ■ Extrañas secuencias de dibujos animados. ■ Tan sólo 16 misiones.

■ **Este planeta sería una excelente colonia penal.**





■ Si eres tan estúpido como para dejar que te maten, las máquinas de reconstrucción te darán una nueva forma.





Ficha Técnica

- Editor: **Media Mail/Importación**
- Desarrollador: **Looking Glass/Irratinal**
- Precio: **8.500 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Requisitos: **P200, 32 MB RAM, 200 MB en disco duro, CED-ROM x4, tarjeta D3d de 4MB**
- Recomendable: **Tarjeta de sonido**

SYSTEM SHOCK 2

EN EL ESPACIO, NADIE OIRÁ TUS CHILLIDOS

La mayoría de los clásicos de culto no tienen nada especial. Alcanzan esa categoría únicamente porque algunos inadaptados sociales sienten la necesidad de aficionarse a rarezas para llamar la atención. A menudo, sólo aportan molestas manchas al prístino muro del entretenimiento. Pero también existe *alguna* excepción.

System Shock es un buen ejemplo de clásico de culto. Salió al mercado al mismo tiempo que *Doom* e impresionó a los críticos por su ingenio precursor. Sedujo a una cuadrilla de apóstoles devotos. En Europa se vendieron unas ocho copias. Sólo con eso, logró transformar a algunos muchachos sanos en misántropos furiosos. Y ahora ha llegado la secuela...

System Shock 2 es un híbrido de acción y RPG. Combina la violencia y la calidad gráfica de un *shoot'em up* de visión subjetiva con el carácter y la capacidad de administración de inventario de un RPG. Ah, y tampoco falta una buena dosis de terror y sobresaltos, como los que horrorizaron a las adolescentes de los setenta al aparecer *El Exorcista*.

A menos que quieras tomar parte en el patch cooperativo para varios jugadores en Internet, jugarás con un único personaje, atrapado en una nave espacial que se ha detenido en el espacio exterior. Despiertas y te encuentras con que alguien ha masacrado a toda la tripulación, tus recuerdos se han desvanecido y tienes un equipo cibernético bastante caro insertado en el cuerpo. No sabes lo que ha ocurrido.

Este inicio tan tópico es el punto de partida de una aventura cargada de emociones. Lo más efectivo es la manera en que el juego te sitúa dentro de la historia. Las secuencias prefijadas brillan por su ausencia. Sólo tienes noticia de lo ocurrido al ir encontrando escalofriantes grabaciones, correo electrónico y figuras espectrales cercanas a la muerte. Como en *Half-Life*, no pierdes en ningún momento el control sobre tu propio personaje. Nada te recuerda que esto es un videojuego.

Este efecto se refuerza por el excelente sonido. Looking Glass se basa en la profundidad sonora obtenida en *Thief: The Dark Project* para crear una banda sonora que se mueve entre el exceso cacofónico y un silencio angustioso. *System Shock 2* es un torturador experto que no deja reposar a tus nervios. Vas a saltar sobre la silla. Muy a menudo.

El único defecto que hallamos en *System Shock 2* es su misma dificultad. A medida que avanzas, los retos se endurecen cada vez más. Así, por ejemplo, cuando encuentras un arma tienes que asegurarte de que funcione. Y, si es necesario, repararla. Sin embargo, estas dificultades también añaden atractivo al juego. *System Shock 2* no te permite acabar con los villanos como si fueras de paseo. Al contrario: te sientes abrumado ante la gran cantidad de decisiones que hay que tomar.

Dispones de tres tipos de personaje: Marine, Armada y OSA, que se valen, respectivamente, de su agresividad y de su capacidad técnica y psíquica para alcanzar el éxito. Pero en el transcurso del juego se te presenta la oportunidad de emplear habilidades de cualquiera de los otros grupos. Así acumulas muchas soluciones alternativas para los mismos problemas. ¿Por ejemplo? Introducirte en los sistemas de seguridad. Modificar armas. Apoderarte de torretas de defensa. Mantener las armas. Seleccionar la munición correcta. Estudiar los órganos de los enemigos. Desplazar objetos mediante telequinesia. Luchar. Matar. Pensar. Conquistar. Sobrevivir.

¿Defectos del juego? Sus reducidas dimensiones. Pero el mismo problema afectaba a Napoleón, que conquistó la mayor parte del mundo conocido. *System Shock 2* podría emularle. ★★★★★

↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Atmósfera escalofriante. ■ Varias brazas de profundidad. ■ Buena mezcla de géneros.	**Cruz** ■ Dura poco. ■ Exige mucho esfuerzo mental. ■ Parece un *shoot'em up*, pero no lo es. ¡Maldición!



■ Cadáveres. Ése es el tema favorito y recurrente de SS2

O si no...


Thief: The Dark Project
Looking Glass/Eidos ★★★
Arrastrarse en silencio, intentando no llamar la atención. Una idea clásica refinada por Looking Glass.

Half-Life
Sierra ★★★★★
Uno de los más importantes juegos para PC. Un festival de horror y adrenalina. No lo dejes escapar.







■ Supreme es un juego técnicamente bien resuelto, pensado para que hasta el menor detalle quede bonito y en su sitio.

Ficha Técnica

- Editor: **Infogrames**
- Desarrollador: **Housemarque**
- Precio: **7.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**



■ **Sobre distintas superficies, en distintos escenarios, con diferentes condiciones metereológicas y de visibilidad...**

SUPREME SNOWBOARDING

CAÍDA LIBRE

Si eres de los que piensan que el único juego de snowboarding que vale la pena es *Snowboard Kids*, ya puedes dejar de leer. Vaya, sigues ahí. Eso probablemente quiere decir que eres a/ nacido en Minessota b/ pijo, y lo bastante cosmopolita como para pasar tus vacaciones de invierno junto al lago Tahoe o c/ un gamer curtido con muchas horas de vuelo a cuestas y una marcada afición por los simuladores de alto riesgo.

Llegado a este punto, mereces que te digamos que *Supreme Snowboarding* TAL VEZ sea tu juego. Pero sólo tal vez, porque esto es simulación muy realista pero, en el fondo, para todos los públicos. Tiene un modo arcade que concentra casi el cincuenta por ciento de su atractivo y al que puede jugar cualquiera que tenga manos (hemos probado a jugar con la lengua, pero los controles no respondían del todo).

Este gélido simulador viene de Finlandia, y lo firma Housemarque, compañía de desarrollo de software escrupulosa y profesional que pronto entregará a su editor la conversión a PC de *The Reap*, un prometedor *shoot'em up* para recreativas.

Supreme... ha sido publicitado como una pieza de simulación realista pero accesible. Si te consideras un jugador de elite, a lo mejor no te parece suficiente el número de boardistas a tu disposición (seis) o el de tablas (sólo tres). Pero sí reconocerás que aquí todo está cuidado al menor detalle, empezando por las pistas de descenso, de diseño muy abierto y gran lujo de detalles, y siguiendo por la minuciosa reconstrucción de las tablas, en las que casi pueden distinguirse las muescas provocadas por la continua fricción sobre el hielo.

El común de los mortales dedicará mucho tiempo al modo arcade. Se acostumbrará pronto al razonable sistema de control y disfrutará al máximo de la posibilidad de salirse de los itinerarios pautados y bajar campo a través. *Supreme*... respeta tu libertad de elección, si prefieres ignorar las banderitas y esquiar en los márgenes, corriendo el riesgo de estamparte contra camiones o inoportunas rocas, puedes hacerlo. Las caídas equivalen a pérdidas de tiempo, y, tal y como ocurriría en un descenso real, pasar por superficies donde no hay nieve hará que des con tus huesos en el suelo una y otra vez. Como en casi cualquier arcade de estas características, el éxito no depende de las veces que te caes sino de las que te levantas.

Tienes tres descensos diferentes a tu disposición: uno alpino, otro forestal y una pista urbana. Esta diversidad de escenarios ya asegura un nivel alto de rejugabilidad, pero es que además, las condiciones meteorológicas y de iluminación pueden regularse desde el menú de opciones, y puedes creer que no es lo mismo un descenso a plena luz del día y con un sol espléndido que una infernal carrera por la supervivencia en plena noche y bajo la nieve.

NI UN SIMULADOR PARA ADICTOS AL REALISMO ULTRAEXIGENTE NI UN DESMADRADO ARCADE. SUPREME SÓLO RESPONDE A SU PROPIO LIBRO DE ESTILO.

Para aquellos que consideren que el modo arcade se queda un poco corto, siempre queda la opción de emplearse a fondo en el complejo modo Carrera. Ya te imaginas como funciona: tomas a tu cargo a un boarder inexperto por el que nadie da un duro y poco a poco vas haciendo de él un campeón, compitiendo en descensos cada vez más selectivos y contra rivales más cualificados. La progresión en la curva de aprendizaje es un poco irregular, pero después de todo en la vida unos pasos adelante cuestan bastante más que otros.

Así que ya sabes, este juego es un sólido intento de poner la simulación de snowboard a la altura de la de otros deportes en los que existe más oferta y, en consecuencia, las fórmulas aplicadas son mucho más elaboradas. Su único problema es que se queda un poco entre dos aguas, no ofrece ni realismo estricto ni diversión instantánea estilo arcade a la altura de otros simuladores más imaginativos. ★★★★

↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Completo y accesible. ■ Modo arcade muy rejugable. ■ Manejo intuitivo.	**Cruz** ■ Demasiado sobrio para ser un genuino arcade y algo limitado para ser una simulador estricto.





O si no... Nos resistimos a darte alternativas. ¿Cuántos buenos simuladores de snowbording para PC recuerdas? ¿Tantos?

Ficha Técnica

- Editor: **Mindscape.**
- Desarrollador: **Red Oro Entertainment.**
- Precio: **35 libras.**
- Disponible: **Sí.**
- Jugadores: **1**
- Requisitos: **P233, 64Mb RAM, 300 Mb, espacio HD, 4x drive de CD-ROM, tarjeta aceleradora de 3D.**
- Recomendamos: **P300.**







■ Príncipes, odaliscas, visires, bailarinas... Las mil y una noches en versión puzzle tridimensional.



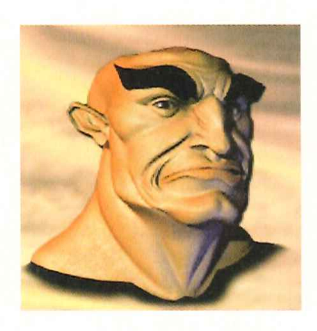
PRINCE OF PERSIA 3D

VUELVE EL JUEGO QUE INSPIRÓ TOMB RAIDER

↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Selectivo. ■ Una banda sonora excelente. ■ Gráficos aceptables.	**Cruz** ■ Tan selectivo que puede hacerse deseperante. ■ Exige un hardware de lujo. ■ Abundan las desgracias inmerecidas.

Es cierto, la historia suelen escribirla los vencedores. Por eso, ya casi nadie se acuerda de que Resident Evil, además de un gran juego, es una copia casi literal de... En fin, otro juego del que hoy casi nadie se acuerda.

De la misma manera, tendemos a olvidar que *Tomb Raider*, en todo su esplendor sobrecogedor, debe mucho a *Prince of Persia*, un juego de plataformas en 2D que ya tiene una década. Sinceramente, la señorita Croft fue estilizada en un 3D realista y terrorífico; pero las puntas, los suelos que ceden bajo tus pies, los saltos, la sensación de encontrarte colgando de un precipicio o golpear contra las paredes; ya lo había experimentado antes Jordan Mechner y su flamante príncipe del Oriente Medio. Así pues, es más que sorprendente que Mechner (que trabajó en *Prince of Persia 3D* en calidad de consejero) haya tardado tanto tiempo en colaborar en la transformación de este título en 3D.



Esta nueva edición de las aventuras virtuales del príncipe vuelve a presentarnos a su joven protagonista en prisión, purgando un crimen que no ha cometido. Primer paso: encuentra la piedra que abre la compuerta secreta y huye hacia la libertad. A lo largo de 15 niveles de una extensión extraordinaria, vas a brincar, dar tumbos, atravesar abismos de un salto, pisar el botón correcto para activar puertas, caminar con cuidado por los suelos donde aparecen y desaparecen lanzas, desplazar bloques de piedra inmensos y entablar combate contra las diabólicas tropas de Gran Visir.



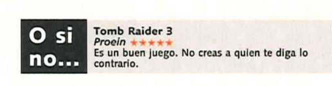
Mientras que la mayoría del juego le va resultar familiar a los fans de la serie original (o de *Tomb Raider*, esto depende de la generación), se aprecia al momento que no se trata de una creación retro. *Prince 3D* es más bien un juego moderno, los niveles están correctamente diseñados, hay algunas localizaciones y efectos de luz realmente impresionantes, y varias texturas que tienen mucho éxito. La animación, a tono con la pionera "perspectiva de rotación" (fuera lo que fuera esto) del *Prince of Persia* original, es perfectamente adecuada.

Como en algún que otro juego de parecidas características, se trata de ver sin ser visto, avanzar en silencio y pegar la tripa al suelo para que no asome el turbante. De todas maneras,tardeo temprano te verás obligado a combatir, y es entonces cuando las armas recuperan su papel en este completo mosaico. Tu primera arma será un principesco sable, pero pronto echarás mano de un arco que, además de flechas, puede lanzar rayos de fuego, o un menos sofisticado pero del todo efectivo bastón de madera.

Como su antecesor, *Prince 3D* es algo extremo duro. Los puntos salvavidas están bien distribuidos por todo el juego, y no es nada fácil entrar a toda velocidad en una sala aparentemente vacía al mismo tiempo que te escapas de un guardia de palacio enfadadísimo; y todo para acabar decapitado por una hoja afilada que sale de la pared y se te clava en el pescuezo. En más de una ocasión tendrás la sensación de que el juego es algo injusto, pero después de haber practicado un buen rato, te desplazarás rápidamente en sintonía con las señales de aviso; algunas consisten en manchas de sangre en el suelo, protuberancias curiosas en las paredes y cosas por el estilo.

O sea, puzzles, acción y aventura. Y criptas, y antorchas con las que descubrir civilizaciones sepultadas. Como *Tomb Raider* pero sin muchas de las cosas que han hecho de este título algo grande, empezando por Lara croft.

Prince of Persia 3D no es una alfombra mágica, tendrás que conformarte con frotar la lámpara maravillosa y esperar... a que vuelva Lara triunfante. Eso es todo amigos. ★★★



O si no...

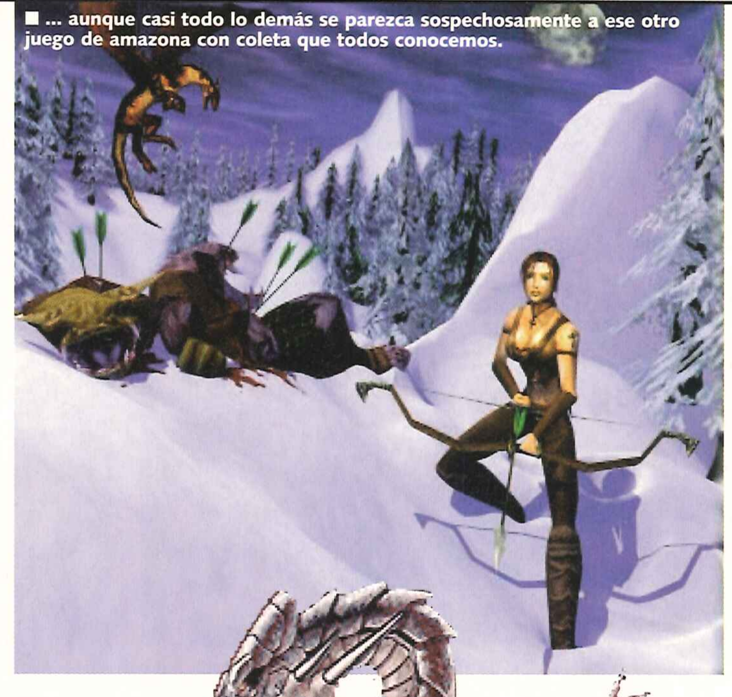
Tomb Raider 3
Proein ★★★★★
Es un buen juego. No creas a quien te diga lo contrario.

Drakkan
Virgin ★★★
Puzzles en el bosque. Y con protagonista femenina.



■ Volar en un dragón proporciona un nuevo punto de vista en este género...





■ ... aunque casi todo lo demás se parezca sospechosamente a ese otro juego de amazona con coleta que todos conocemos.

Ficha Técnica

- Editor: **Virgin.**
- Desarrollador: **Psygnosis.**
- Precio: **7.990 pesetas.**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-8**
- Requiere: **P166, 32Mb, RAM, 300 Mb, espacio HD, tarjeta aceleradora en 3D.**
- Recomendado: **PII 233, 32 Mb RAM, 400 Mb espacio HD.**



↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Vuelas sobre un dragón. ■ Acción desde perspectivas insólitas. ■ El dragón y la protagonista dan el pego.	**Cruz** ■ La sombra de *Tomb Raider* es alargada. ■ Muchos pero muy poco variados niveles.

DRAKAN

EL MUNDO A VISTA DE DRAGÓN

Regla elemental del sentido común: no creas en las coincidencias cuando son muchas y muy seguidas. Un ejemplo práctico: Estamos hablando de un juego de acción en tercera persona con escenarios exóticos y elementos de puzzle. Su protagonista es una atractiva adolescente con cola de caballo. Aunque el título no habla para nada de últimas revelaciones, seguro que ya empiezas a imaginarte a qué otro juego se parece.

La historia no gana en originalidad al desarrollarse el argumento: se te encomienda restaurar el orden en el mundo de Drakan, atravesar los niveles, encontrar piedras sagradas y derrotar al jefe diabólico del final del último de los muchos y no muy variados niveles. Conoces de sobras este tipo de empresas. A pesar de todo, lo que diferencia a *Drakan* del resto de clonaciones oportunistas de *Tomb Raider* es que aquí está bastante potenciado el elemento de ensoñación y fantasía. Una de las claves del juego es adquirir la habilidad de volar, y el corcel que te ayudará a cruzar pantallas a la velocidad del rayo es ni más ni menos que un dragón.

Así pues, puzzles, aventura y exploración. Pero desde el aire. Esta novedad, por sí sola, ya hace que el juego valga la pena. Explorar y combatir desde el aire y a lomos de un ser de reptilescas alas no sólo es entretenido, también proporciona diferentes ángulos desde los que observar la acción y los escenarios así como originales movimientos de combate. En pocos juegos de este estilo has tenido la oportunidad de pilotar un dragón y hacerlo de forma suave, natural y precisa. Si disfrutaste con la versión fílmica de La historia interminable (esperamos por tu bien que no sea el caso) también lo harás con esta otra aventurilla de saldo para todos los públicos.

Por lo que te venimos explicando, te imaginarás que este juego tiene más que ver con alguna aventura de espada y fantasía tipo Heretic 2 que con el imitadísimo Tomb Raider. Pero es que el diseño de niveles, el aspecto de la heroína y sus características y la misma ambientación son un calco casi milimétrico de las aventuras de la señorita Croft. Tal vez sus autores intentaron sacar adelante un honrado y original dentro de lo que cabe juego de fantasía, pero ya puestos en harina, en plena crisis de inspiración y con el tic-tac del reloj incrustado en las neuronas, empezaron a acercarse inadvertidamente al modelo *Tomb Raider*.

¿Plagio? Tampoco es para tanto, dejémoslo en juego original pero con ideas sospechosamente parecidas. Dicho esto, si lo que estás buscando es algo parecido a una aventura, este juego te podría servir como aperitivo antes de abordar *La última revelación*. Drakan es un título bastante decente y, definitivamente, vale la pena echarle un vistazo. ★★★

ESTE JUEGO DEBERÍA PERTENECER AL GÉNERO DE ESPADA Y FANTASÍA, PERO SUS AUTORES HAN ACABADO ACERCÁNDOSE MUCHO AL MODELO TOMB RAIDER.

O si no...

Darkstone
EA ★★★
Efectos cinemáticos y completa exploración de un mundo de fantasía. Lástima que el guión sea tan flojo.

Tomb Raider
Proein ★★★★★
Una joya, una delicia, un clásico. No es extraño que tantos y tantos desarrolladores hayan caído en la tentación de crear su propio Tomb Raider.

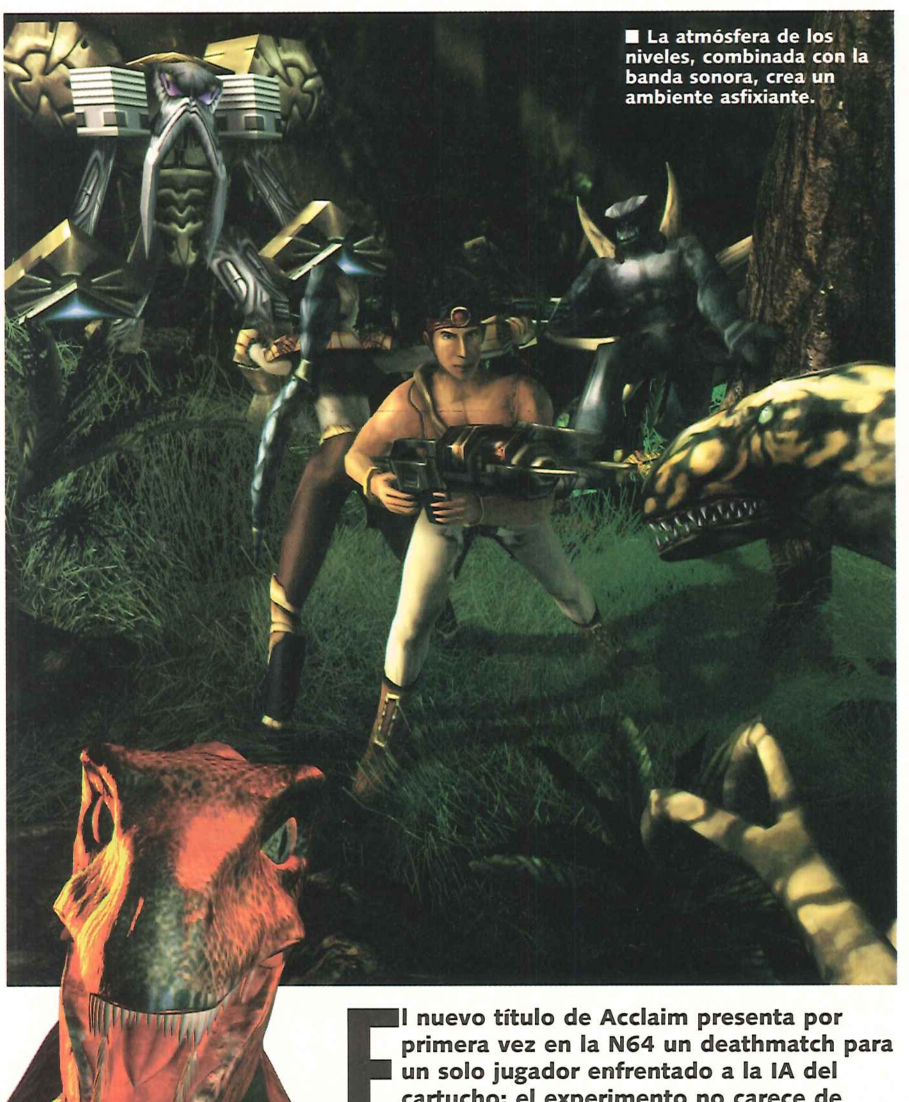




Ficha Técnica
- Editor: **Acclaim Entertainment**
- Desarrollador: **Acclaim Studios Austin**
- Precio: **9.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-4**
- Extras: **Memory pak, Expansion pak, Rumble pak**

TUROK RAGE WARS

¿QUÉ SE SIENTE ANTES DE MORIR?



■ La atmósfera de los niveles, combinada con la banda sonora, crea un ambiente asfixiante.



El nuevo título de Acclaim presenta por primera vez en la N64 un deathmatch para un solo jugador enfrentado a la IA del cartucho; el experimento no carece de fallos técnicos de tipo menor, pero ofrece la posibilidad de jugar verdaderas partidas multijugador sin tener que meter en tu casa algún dinosaurio hambriento que asalte la nevera.

Hace un tiempo se temía por la salud mental de los jóvenes aficionados a los videojuegos. Se pensaba que una personalidad apenas formándose podría perder la distinción entre realidad y fantasía mediante los juegos, y que disfrutar de la violencia virtual incitaría a practicarla de otras maneras. Paradójicamente, hoy los juegos más realistas y descarnados sirven para demostrar lo contrario.

Un juego tan sangriento y salvaje como *TRW* puede servir para que elimines cualquier duda respecto al valor del uso de la violencia y las armas. Llegarás a agradecer a tus buenas costumbres el hecho de que nunca te hayas visto involucrado en un tiroteo en la vida real. Porque se trata de un título que lleva al jugador a experimentar la fragilidad de la existencia y a temer por su vida.

TRW es un juego capaz de hacerte sentir la pérdida del control de los sentidos bajo la presión del miedo; es capaz de llevarte a desconfiar de tus propias percepciones, porque entiendes cuánto las deforma la inminencia del peligro; es un juego hecho para que te sientas perdido aún dentro de niveles no demasiado grandes, ni difíciles de recordar, pero que te mantienen continuamente en contacto con el enemigo. *TRW* puede poner en el centro de tu conciencia, nublando todo lo demás, esa sensación de desamparo tan natural cuando sabes que tienes un enemigo que va detrás de ti. Ningún *shoot'em up* va a ser tan constante recordándote la vulnerabilidad de tu cuerpo. Se trata, realmente, de un juego difícil, como debe serlo sin duda un enfrentamiento armado en la vida real; este juego es precisamente un simulador de tiroteos y combates con armas de todo tipo y contra seres no siempre humanos pero siempre aterradores. Entre los 17 personajes que puedes encarnar o enfrentar, los conocedores de la serie *Turok* van a encontrar muchas caras conocidas, y algunas novedades interesantes.

TUROK RAGE WARS REPRODUCE COMO MUY POCOS JUEGOS HASTA LA FECHA LA SENSACIÓN DE ESTAR ATRAPADO Y DEPENDER DE TUS REFLEJOS Y DE LA SUERTE.

En el juego, como en un tiroteo real, la persecución entre oponentes armados es agobiante hasta el punto de causar ahogo; la acción parece diseñada por mercenarios expertos, por gángsters suicidas que han llegado a conocer el horror de estar en una situación de vida o muerte, a merced de las propias fuerzas, de la habilidad y coraje individuales, y de la suerte. Sólo un gran artista o un asesino pudo recrear tan maravillosamente esta experiencia, y hacerlo hasta el punto de alegrarnos al saber que se trata sólo de un juego. Sólo

puedes entrar en un nuevo nivel con cinco armas diferentes, que seleccionas al comenzar; esto implica que tu supervivencia dependerá del conocimiento que tengas de los niveles y del armamento. Puedes situar las armas como desees en la rueda de menú, para tener acceso rápido a ellas, lo cual parece una novedad menor, pero es realmente útil. Tienes que escoger el armamento pensando en la cantidad de enemigos que te esperan, en la misión que tienes que cumplir y en el tipo de escenario. La importancia del manejo de las armas evoca una vez más el parecido con la realidad.

Los niveles parecen hechos para que también la percepción del espacio sea una fuente de inseguridad y desasosiego. Al final de un corredor cualquiera encuentras un salón amplio, despejado, pero no tranquilo: no ves a nadie, pero hay salidas y desniveles en los que puede esconderse cómodamente tu verdugo; si entras, pierdes la oportunidad de regresar sin sufrir daño. O acabas en una cámara con rampas de acceso a corredores superiores e inferiores y no sabes ya hacia dónde mirar; pierdes la orientación incluso cuando conoces bien los niveles, y cuando te disparan, huyes o atacas, pero siempre como loco, siempre sin tiempo de pensar. Cuando el miedo domina todo son escasas las oportunidades para burlarte de quien tienes en la mira; los papeles de víctima y verdugo se intercambian fácilmente, y en la mayoría de partidas mueres sin saber desde dónde te disparaban. Sientes continuamente la posibilidad de estar siendo observado desde lejos, crees que el siguiente paso que des te pondrá en la mira de alguien, así que no te quedas quieto nunca: desde la enmarañada cantidad de escaleras, muros, columnas, rampas y aberturas que hay por todas partes, cualquiera te puede emboscar. En la partidas multijugador puedes completar el número de participantes con personajes dirigidos por la IA del cartucho, y graduar la dificultad de éstos; de este modo, pueden haber encuentros de hasta 6 jugadores enfrentados entre sí, lo cual es otro elemento que eleva la dificultad tremendamente.

Por supuesto, la dificultad de *TRW* no es lo único que vas a experimentar; junto al miedo está el placer: harás caer a todo el que se cruce en tu camino si eres suficientemente rápido y tienes munición en tus armas. Tu miedo se verá compensado cuando manches las paredes que rodean a tu enemigo con su propia sangre; es cuando sentirás realmente lo valioso del generoso arsenal. Cada vez que encuentras armas o munición, el ítem correspondiente se ilumina en tu rueda de armas; esta rueda aparece al pulsar A, y con el stick analógico puedes elegir el arma que quieres tener inmediatamente en las manos. Cuentas con 16 armas que puedes usar en cuanto consigas la munición, y con otras 5 que has de recoger por el camino. La selección hecha por Acclaim no sólo retoma la escabrosa herencia del armamento de *Turok 2* sino que la lleva aún más lejos, pues todas las armas han sido complementadas con una función secundaria que se activa pulsando B, y que ofrece posibilidades que se convierten en verdaderos tesoros cuando estás en apuros, es decir, en todo momento. Algunas de las funciones secundarias de las armas te permitirán ser invisible, teletransportarte, o hacerte inmune a ciertos ataques.

Por todo esto, el juego es fantástico. Habría que criticarle que se ralentiza ligeramente cuando se juntan tres o más contrincantes en la pantalla, y habría que decir que aún sigue siendo mejor el modo multijugador con oponentes reales, pues en poco tiempo empiezas a descubrir ciertas actitudes repetitivas de la IA; pero son males menores si lo que queremos es vivir lo más cerca posible la experiencia de temer a la muerte sin sufrir un rasguño. ★★★★★

↑ Cara	↓ Cruz
■ Puedes jugar partidas multijugador por tu cuenta ■ Tienes abundantes armas, enemigos y niveles. ■ Sonido excelente, capaz de ponerte en tensión por sí solo.	■ Se llena de frames cuando las cosas se ponen difíciles.



O si no...

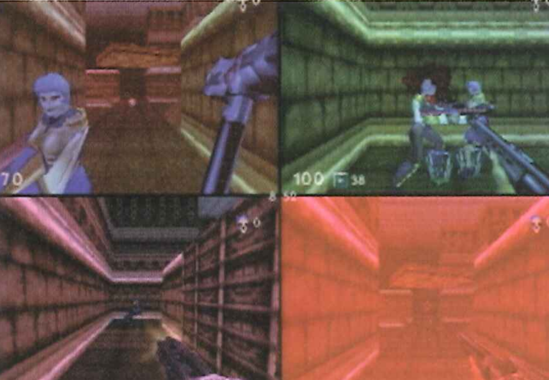
Quake II
Proein ★★★★
Una maravilla en todos los aspectos; el más crudo de su clase.

GoldenEye
Nintendo ★★★★★
La variedad y realismo de las misiones lo han convertido en un título indispensable.



■ La primera enseñanza es: dispara pronto o muere igual de pronto.













■ La familia Kong al completo.

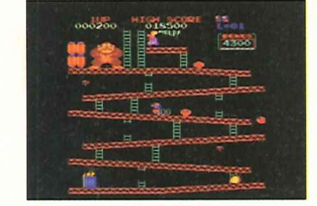
Ficha Técnica
- Editor: **Nintendo**
- Desarrollador: **Rare**
- Precio: **12.490 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-4**
- Extras: **Expansion Pak (necesario) y Rumble Pak**

DONKEY KONG 64

PORQUE UN MONO ES PARA SIEMPRE...

↑ Cara	↓ Cruz
■ En este plataformas hay de todo ■ Soberbios controles ■ Uso inteligente del Expansion Pak	■ Cámara poco adecuada. ■ Se hecha de menos un subjuego de tenis con raquetas-plátano.

Las monerías de Rare son un plato típicamente navideño. Y la N64 suele ser la más navideña de las consolas, con sus lanzamientos estrella (Diddy Kong Racing en el 97, The legend of Zelda en el 98) programados para las fechas del barbudo barrigón y los monarcas mesopotámicos.



Los habituales del museo de Rare enseguida reconocerán en este *Donkey Kong 64* elementos de *Banjo-Kazooie*. El mismo tipo de mundos explorables (desierto, agua... un brillante páramo helado) los controles recuerdan mucho a los del juego del oso y el pajarraco y la familia de cinco gorilas al alcance de tu pulgar que protagoniza el juego recuerda a los gemelos co-protagonistas de *Banjo*.

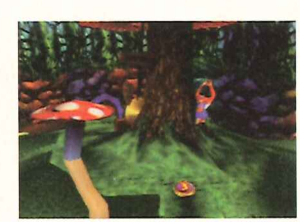
Pero *Donkey* es mucho más que una clonación fin de milenio de *Banjo*. En primer lugar, es inmensamente grande. En su búsqueda de los plátanos de oro, cada uno de los cinco monos tiene que resolver cinco puzzles por nivel y alguno de ellos implica demostraciones de agilidad plataformera o completos minijuegos. Es decir, multiplica cada nivel por cinco (el número de personajes) y después por ocho (el número de nive,les) y empezarás a hacerte una idea de la cantidad de cosas que tienes que hacer. ¡Más de 200¡

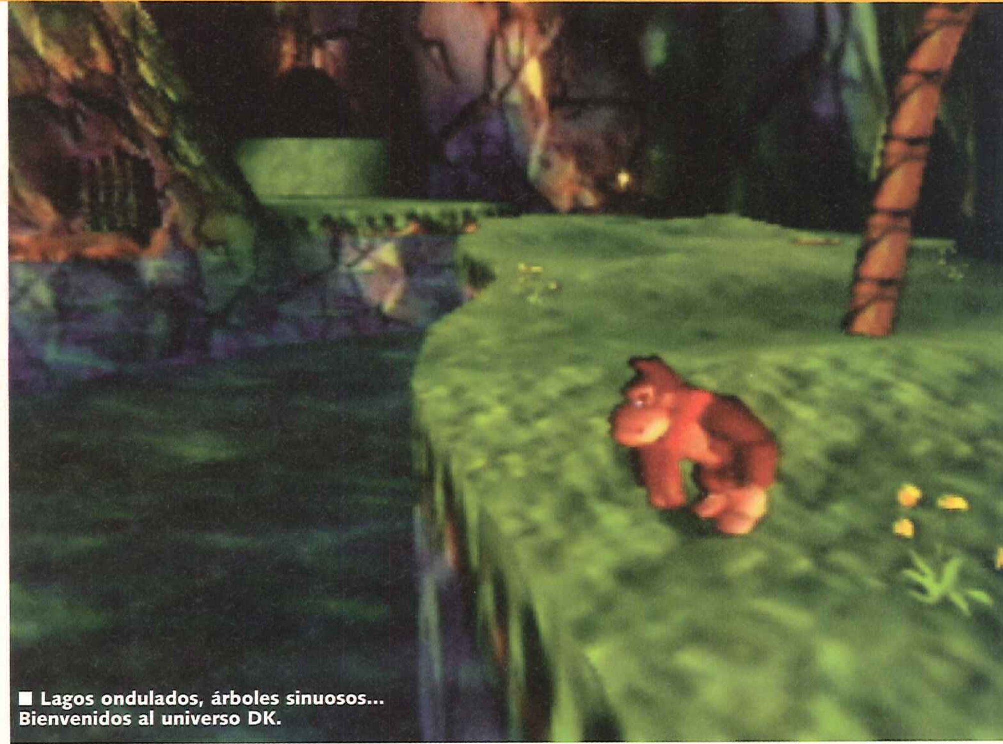
Y todas muy diferentes. Desde espantar moscas a proteger a una familia de conejas atacadas por barriles de tNT andantes, conducir vagonetas de minero o cruzar castillos de hielo montado en escarabajos. No



■ La introducción es un gorilesco rap muy bien resuelto técnicamente.






■ Lagos ondulados, árboles sinuosos... Bienvenidos al universo DK.

podrás hacer todo esto en menos de 40 horas de tu valioso tiempo.

En todo momento queda claro que Rare ha hecho un trabajo del que pueden sentirse orgullosos. Mientras otros desarrolladores de plataformas se limitan a plagiar unas cuantas ideas del libro sagrado de Miyamoto, los creadores de *Donkey* lo han pulido todo hasta hacer que brillase con luz propia. ¿Quién más incluiría un par de clásico del videojuego retro –*Donkey Kong* y *Jetpac*- como simple complemento? ¿Quién se molestaría en diseñar un repertorio de armas más fáciles de usar y agradables que en la mayoría de los *shoot'em up*? ¿Quién utilizaría el Expansion Park no para innecesarias imágenes en alta resolución, sino para efectos de luz que forman parte esencial del juego?

La riqueza visual de *Donkey 64* es difícil de creer. Cada área tiene su propia estética y atmósfera con un nivel de detalles entre curiosos y sencillamente geniales que sorprende desde el principio. Iglús de hielo reluciente, castillos encantados de aterrador aspectos, gigantescos palacios maravillosamente iluminados... Este juego es una golosina visual. La animación es también soberbia. Basta con ver cómo Diddy utiliza sus pistolas-cacahuete al más puro estilo John Woo para darnos cuenta de que este es uno de los plataformas mejor animados que jamás viese ojo humano.

Pero lo mejor de Deonkey es lo adictivo que llega a ser gracias a su inteligente sdistema de juego. Cuando alcanzas un nuevo nivel, aún no sabes qué se espera de ti. Para averiguarlo, debes resolver algún que otro puzzle. En cuanto lo hagas, una galaxia de puertas secretas, interruptores y subniveles ocultos se abrirá ante tus extasiados ojos. En algunos casos necesitarás adquirir nuevas habilidades para explorar los tramos más inaccesibles. Por ejemplo, en el nivel de la fábrica si accionas una palanca pondrás en marcha una compleja cadena de producción mecanizada que constituye un pequeño mundo en sí mismo. Lo que sólo parecía un adorno del escenario se convierte por arte de magia en un área explorable y llena de vida. Rare despliega más imaginación y talento en un solo escenario que otros desarrolladores en un juego entero.

Sólo una pieza puede no encajar del todo en este mosaico: tú. ¿Estarás a la altura de lo que este juego exige? ¿Superarás desprendimientos de roca, peligrosas estalagtitas o feroces toros? ¿Encontrarás todos los interruptores y puertas secretas que permiten activar mundos ocultos? Por supuesto que hay algún momento que decepciona por su simplicidad, pero la mayoría de los puzzles y búsquedas son un verdadero reto en sí mismos. Las primeras 100 bananas pueden ser fáciles de conseguir, pero el resto, amigo, vas a tener que ganártelas. Rare se ha asegurado que para completar este juego hagan falta muchas horas de vagabundeo, saltos y reflexión así como un par de pantallas de TV rotas.

UN JUEGO INMENSO. PUEDES DAR POR SEGURO QUE EXIGIRÁ MÁS DE 40 HORAS DE TU TIEMPO.

¿Tiene algún problema? Pues sí, el precio. Para ser una de las compras obligadas de la Navidad, lo cierto es que no nos lo han puesto fácil. Aunque este exquisito plataformas es uno de aquellos juegos que hay que comprar a cualquier precio, así que ya puedes ir rompiendo la hucha y ¡¡Feliz Navidad¡¡ ★★★★★

O si no...

Banjo-Kazooie
Rare ★★★★★
Ha pasado a ser el segundo mejor plataformas de Rare, pero sigue pareciéndonos maravilloso.

Super Mario Super Mario 64
Nintendo ★★★★★
Si eres de los que se merecen lo mejor, no se te ocurra quedarte sin este juego.



■ Seguro que ni te imaginas la gran cantidad de cosas que puedes hacer en una partida de Donkey.

Ficha Técnica

- Editor: **Nintendo**
- Desarrollador: **HAL Laboratories**
- Precio: **9.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-4**
- Extras: **Rumble Pak**

SUPER SMASH BROS

TODO NINTENDO EN UN SÓLO CARTUCHO





Los seguidores de Nintendo han tenido que sufrir desde siempre la ausencia de un buen beat'em up para su consola. Digamos de una vez que SSB no va a tapar ese hueco, pero sí es un juego capaz de contentar a cuatro nintenderos con partidas multijugador llenas de acción y fantasía.

SIEMPRE NOS HEMOS PREGUNTADO SI ES UNA BUENA IDEA ENFRENTAR ENTRE SÍ A LOS HÉROES QUE AMAMOS. LA RESPUESTA ES: SÍ.

SSB es un *beat'em up* diferente, y por tanto es seguro que algunos no van a sentir que sea propiamente el juego de lucha con el que Nintendo pueda poner contra las cuerdas a *Tekken III* o a *Virtua Fighter*. Pero nadie podrá negar los méritos de un título que pone juntos tanto a los principales personajes de las últimas consolas de Nintendo (no sólo la N64) como también a los escenarios y la música que tienen en sus títulos de origen. Como era de esperarse, no vamos a encontrar imágenes claras en las que Mario esté sangrando luego de una paliza recibida de manos de Link, ni veremos a Donkey Kong castigando severamente a Pikachu en un primer plano, ni aparecerá la cara de Yoshi retorcida de dolor, sudorosa y ensangrentada, ni Luigi saldrá en calzoncillos molestando a las chicas que anuncian el siguiente round. No. Sin embargo, la diversión, la velocidad y la fuerza que corresponden a un juego de lucha no están ausentes en absoluto.

La jugabilidad, como tenía que ser, es estupenda. Continuamente dispones de reforzadores de todo tipo; los movimientos de cada personaje son distintos, al igual que sus cualidades particulares; y cualquiera puede divertirse desde el primer minuto sin necesidad de práctica, aunque todo mejora si hay con quién enfrentarse en el modo multijugador. El objetivo de cada participante es que el otro salga volando y caiga fuera de la plataforma; para ello es necesario aumentar el porcentaje de daños infligidos al menos por encima de 200%; se trata de una pequeña diferencia respecto a la barra de salud que acostumbramos a ver en los *beat'em up* tradicionales, pero que se corresponde con el objetivo habitual de Nintendo de limitar la sensación de violencia real. Cuando uno de los contrincantes supera el porcentaje de 200, el otro puede expulsarlo de la plataforma, que está situada en el vacío. No es necesario realizar complejas combinaciones de botones para dar al oponente golpes especiales, con sucede en la mayoría de *beat'em up*; por el contrario, SSB permite una gran libertad de acción, con saltos increíbles, con movimientos imposibles y con una variedad de armas e ítems especiales que hacen de los combates la mejor combinación de diversión y fantasía.

En el aspecto gráfico y en el sonido hay puntos fuertes y débiles. De un lado, los gráficos recrean los ambientes de juego originales de cada personaje, incluyendo también la música correspondiente, lo que nos trae a la memoria agradables recuerdos; pero los personajes resultan demasiado pixelados cuando los comparamos con la imagen que tenemos en mente. Los fondos logran imprimir profundidad y amplitud al juego, pero los personajes están encerrados en una fría perspectiva de 2D que no les conviene para nada. Además, aunque pueden emitir algunos de los sonidos que les conocemos, los efectos sonoros en general están empobrecidos si los comparamos con los juegos originales, y esto es grave en un juego que depende en gran medida de lo que nos trae a la memoria. ★★★★★

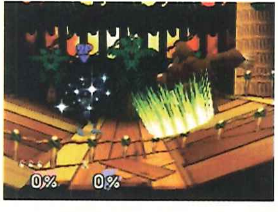


O si no...

Fighters Destiny
Infogrames ★★★★
Es la versión para Nintendo de Tekken, con abundantes personajes y jugadas.

WWF: Warzone
Acclaim ★★★★
Buenos gráficos y la posibilidad de configurar tu propio luchador. Juégalo acompañado.













↑ Cara	↓ Cruz
■ Toda la historia de Nintendo dándose tortazos. ■ Gran variedad de movimientos y reforzadores ■ Muy adictivo en su versión multijugador.	■ Descuidado en detalles gráficos ■ Ofrece poco en las partidas para un jugador.











■ Esa curva es peligrosa pequeño; ve poniendo el pie en el freno.



■ ¿Cómo se puede hacer un juego tan nítido sin que sea compatible con el Expansion pak?

Ficha Técnica

- Editor: **Infogrames**
- Desarrollador: **Boss/Midway**
- Precio: **9.990 Pts**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**
- Extras: **Controler Pak, Rumble Pak**

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

NO ES LO MISMO CONDUCIR QUE CONDUCIR

↑ Cara	↓ Cruz
■ Gráficos despampanantes. ■ Realismo y exigencia en la jugabilidad. ■ Tan grande que parece inacabable.	■ Tardas un tiempo en conocerlo.



Te gusta conducir? ¿Y te gustaría más si lo hicieras patrocinado por equipos importantes, disponiendo de cientos de coches y en circuitos de todo el mundo? Sin duda alguna. Resultaría fascinante ser un corredor de autos y llegar paso a paso hasta la primera posición a nivel mundial. Sin embargo, lo que más interesa cuando se trata de un juego de carreras de coches es la experiencia de conducción, la sensación de control y velocidad, y el reto de una curva de aprendizaje bien diseñada. En otras palabras, te interesa WDCh.

En WDCh no sólo eres un ambicioso corredor situado en la casilla 30 del mundo, estudiando propuestas de fichaje y probando los coches que te ofrecen, sino que conduces por escenarios maravillosos, con toda la belleza y la variación de la realidad. Cada coche se adhiere diferente al asfalto, cada pista tiene sus zonas fáciles y difíciles y cada circuito es un paisaje hermoso y diferente.

WDCh es, al principio, un atractivo inevitable para los sentidos, y más tarde, un reto estupendo a tu habilidad; una vez que has visto sus gráficos ya lo quieres jugar, y luego de jugar lo quieres dominar. El entorno se configura imperceptiblemente en el fondo de la pantalla, y cuando lo tienes cerca puedes apreciar la calidad de los detalles, del color, de la luz, hasta sentirte rodeado de un mundo real. Pero es al jugar que te das cuenta del valor de WDCh; al principio sólo tienes un par de coches, estás en la posición número 30 del mundo y no tienes puntos. Entonces, aceptas uno de los ofrecimientos que te hacen dos equipos menores, y comienzas un duro y lento ascenso. Los dos coches del comienzo no son una buena muestra de los bólidos que vendrán después, pero permiten sentir la diferencia de conducción; si te interesa, les puedes cambiar el color oprimiendo Z.

El juego contiene dos grandes campeonatos llamados GT1 y GT2; ambos tienen alrededor de diez copas, y para cada copa hay que correr en dos, tres o cuatro pistas. Sólo cuando logras superar el GT2 puedes pasar al GT1, en el que hay nuevos coches y circuitos esperándote. A medida que mejoras tu tiempo en cada pista comienzas a recibir nuevas ofertas de equipos desconocidos, que confían en tu capacidad; pero es muy importante tener en cuenta que WDCh premia la lealtad; si retiras tus servicios a un equipo es posible que te ganes la desconfianza de otros, y si eres fiel suficiente tiempo, cualquier equipo terminará soltándote sus mejores coches. Para elevar tu posición en el registro mundial necesitas un buen coche, ganar muchas copas y obtener miles de puntos. Por esto puede resultar muy útil recorrer de nuevo pistas que ya has ganado, pues si mejoras tu tiempo aumentas los puntos, y con ellos tu posición. Antes de cerrar un contrato con algún equipo, tienes la opción de probar el coche que te ofrece; luego puedes probar la pista de la próxima competición y por último luchar por un buen puesto, antes de la competencia propiamente dicha. Todo esto, claro, en caso de que tengas miedo.

AL PRINCIPIO DISFRUTAS DE LOS GRÁFICOS, PERO TU CONDUCCIÓN ES PURA TORPEZA; MÁS TARDE, DISFRUTAS DE LA VELOCIDAD Y YA NI VES LOS GRÁFICOS.

El campeonato es lo principal, pero no es lo único. El modo para dos rueda con la misma suavidad que el anterior, y sólo paga por ello el precio de una reducción de detalles visuales. El modo entrenamiento te permite adquirir destreza rápidamente; consiste en una carrera en la que tienes un marcador de velocidad óptima ubicado junto a tu velocidad real; si te acercas a una curva y vas demasiado rápido, el marcador se vuelve rojo para avisarte que hay que hay que frenar. Terminemos mencionando la posibilidad de ver la repetición de tu carrera desde varios ángulos distintos, lo cual es estupendo para pulir la técnica. En resumen un recomendado de alto nivel para estas fechas. ★★★★★





O si no...

V-Rally 99
Infogrames ★★★★
Por momentos es más exigente que interesante pero nunca lo olvidas.

F1 WGP
Nintendo ★★★★★
Una de las mejores cartas de Nintendo en el género más veloz.

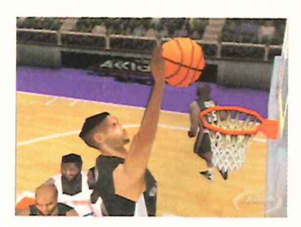
Ficha Técnica

- Editor: **Acclaim**
- Desarrollador: **Acclaim**
- Precio: **9.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-4**
- Extras: **Memory Pak**

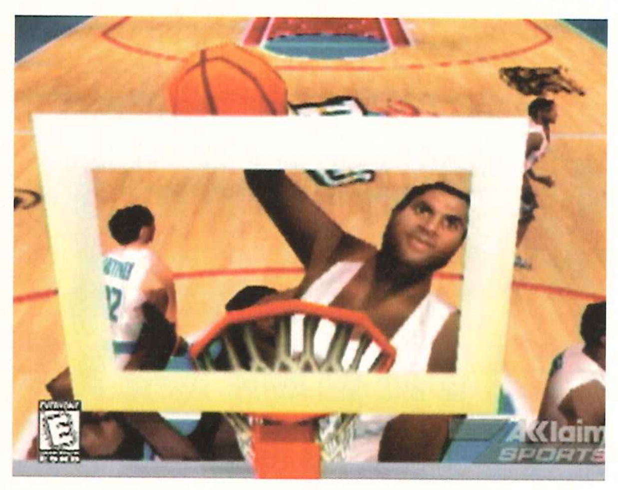
NBA JAM 2000

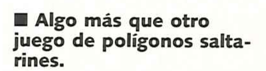
¡CON EL *SIM* O CON EL JAM YO SIGO SIENDO FAN!



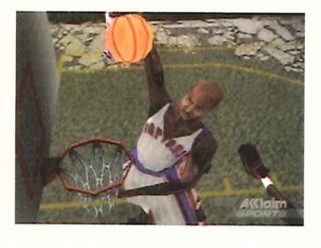







Algo más que otro juego de polígonos saltarines.





↑ Cara	↓ Cruz
■ Gráficamente es una maravilla. ■ Abunda en opciones de juego. ■ Aprovecha la licencia hasta el fondo. ■ Doble diversión: Sim y Jam.	■ La IA no mejora al aumentar la dificultad.

La cualidad más sobresaliente de NBA JAM 2000 es que en realidad es un cartucho con dos juegos dentro. Desde el momento que aparece en pantalla la primera imagen del juego ya hay que escoger entre el modo JAM y el SIM, y aunque en los dos encuentras los mismos 29 equipos de la NBA y tienes la posibilidad de personalizar las opciones de juego, cada modalidad es una experiencia diferente.

Entre muchos de los conocedores del título anterior (*NBA JAM 99*) existe cierto descontento por el descuido de la modalidad Jam, la cual se esperaba que fuera realmente jam, caricaturesca, cómica, irreal. Por esto nos ha tranquilizado bastante encontrar las opciones JAM y SIM separadas desde el principio. Lo principal es que el modo JAM está pensado para encuentros entre equipos de dos jugadores, con lo cual la libertad de movimientos y la variedad de jugadas se incrementa notablemente. Esta es la principal mejora del título del 2000 con respecto a su antecesor. Por otro lado, el SIM ofrece la misma jugabilidad del *NBA JAM 99*. Acclaim afirma que ha introducido unos 800 movimientos nuevos para finalizar así el siglo mejorando la impresión causada por su lanzamiento del año pasado. El problema es que el desarrollo del juego sigue siendo bastante lento, no sólo en el modo SIM, donde está muy bien así, sino también en el arcade, donde no es lo que se espera generalmente.

PUEDES JUGAR UN PARTIDO DE DOS CONTRA DOS DISFRUTANDO DEL CONTROL COMPLETO DE TUS MANIOBRAS Y CON JUGADORES PERFECTAMENTE SIMULADOS.

Como no podía ser menos tratándose de Iguana, el desarrollador, el juego presenta un estupendo acabado gráfico, con rostros detallados, canchas brillantes, movimientos suaves y jugadores bien delineados incluso durante los momentos más trepidantes. Los 29 equipos y los 300 jugadores de la NBA con sus movimientos propios podrán ser identificados por los conocedores, que podrán comprobar la fidelidad con la que Acclaim ha aprovechado su licencia de la NBA. Como este tema no es precisamente el que despierta nuestras pasiones más fuertes sólo podemos decir lo que hemos oído: en el juego se han logrado representar los estilos de juego particulares de los principales equipos, con los modos de ataque y defensa , o con los estilos de celebración que ha hecho famosos a muchos jugadores.

La posibilidad de graduar la dificultad es algo que no tiene por qué funcionar al margen del realismo que tengan. Si se trata de un *shoot'em up*, por ejemplo, cuando aumentas la dificultad no esperas que te maten más pronto sin saber claramente por qué razón, lo que buscas es que la inteligencia y la habilidad de tus enemigos sea mayor. Si hablamos de un juego de baloncesto, el grado de dificultad no debe consistir en disminuir las cualidades del juego y entorpecer arbitrariamente las oportunidades propias, sino en hacer al equipo contrario suficientemente certero y astuto como para que sientas tu propio desarrollo, tu mejoría. Si un juego está bien hecho, aumentar la dificultad es ponerse un reto; si no está del todo bien, se pierde el realismo al aumentar la exigencia. Pues bien, esto es lo que pasa con *NBA JAM 2000*:no sólo es demasiado rápido, también presenta demasiados elementos de distorsión a medida que aumenta la dificultad. Tu propio equipo se vuelve tremendamente torpe y el contrario empieza a anotar de cualquier manera y desde cualquier posición, no importa lo bien o mal que defiendas. Pero esto pasa en casi todos los juegos de baloncesto, o de fútbol, y tal vez no hay forma de arreglarlo sin rediseñar por completo el sistema de juego. ★★★★


O si no...

NBA JAM 99
Acclaim ★★★★
Imágenes estupendas, dificultad y muchas posibilidades de configuración.

NBA Courtside
Nintendo ★★★★★
Juego fluido y de fácil control. El mejor en su estilo hasta el momento.

A Arcade



■ Un sobrecargado cartel que intenta resumir todo lo que da de sí el juego.







■ La carrera de vainas es lo mejor del juego.

Ficha Técnica

- Editor: **Midway**
- Desarrollador: **Williams**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**

STAR WARS PINBALL 2000

LA BOLITA DE HIERRO SE ABONA AL FUTURO

Para todos aquellos que adoráis la ya remota e inolvidable La guerra de las galaxias, La amenaza fantasma debe haber sido al menos un poco decepcionante. Os habrá parecido un desfile de pirotecnia gratuita dirigido más por empresarios que por artistas. O tal vez no...

Bien, digamos que no era una gran película. Pero sí que ofrecía un buen pretexto para desarrollar más y más videojuegos con licencia e inspiración galácticas.

Por extraño que parezca, la primera recreativa en usar una licencia Episodio I es ¡UN PINBALL¡ Otro. Aunque no uno cualquiera. Se trata de un producto Pinball 2000, o sea, utiliza el sistema modular ideado por Midway para reducir el coste de instalación y reemplazo de estas máquinas del millón. El truco consiste en situar bajo el cristal un monitor que proyecta imágenes holográficas que reaccionan cuando son "golpeadas" por la bola.

Aunque el primer producto de la gama 2000 –Revenge from Mars- tuvo un cierto éxito, la idea necesitaba un espaldarazo serio para que los propietarios de salones se decidiesen a respaldarla.

Y ¿qué mejor que una buena licencia *Star Wars* de nuevo cuño? Y si además dispone de unos buenos gráficos (nada que ver con la ingenua estética serie B de *Revenge*...), mejor que mejor.

Las dieciocho etapas (o minijuegos) de este Star wars Pinball 2000 demuestran que el sistema de Midway permite efectos visuales de primer nivel. En algunos momentos, se alcanzan momentos de verdadero cine digitalizado.

Eso sí, la calidad de los minijuegos es variable. La carrera de cuádrigas o el enfrentamiento de Darth Maul son ejemplos de buen uso de una licencia y de las posibilidades del viejo pinball. No es que sea una revitalización decisiva del género, pero el caso es que resultan divertidos y variados.

Pero otros, como el llamado *Jedi Musical Chair*, son tan decepcionantes como era de esperar por su espantoso título. El intento de adaptar algo este juego a un público infantil (o sea, el mismo al que se dirigía, queramos o no, la película) hace que Midway halla caído en el error de insultar la inteligencia de sus jugadores.

Son tiempos duros para el pinball. El eterno juego de la bolita está en plena lucha por la supervivencia, intentando ahorrar lo suficiente para comprarse un billete con destino al futuro. Las innovaciones técnicas pueden darle algo de cuerda, pero mucho nos tenemos que la suerte está echada. ★★★



■ Los niveles Jedi ponen a prueba tus reflejos.

↑ Cara	↓ Cruz
Cara ■ Gráficos muy pulcros ■ Combate a Darth Maul pinball en mano ■ Es *La guerra de las galaxias.*	**Cruz** ■ Alguno de los minijuegos es bastante estúpido. ■ Es *La amenaza fantasma.*

A Neo Geo Pocket

Seis pelotazos más que probables para la nueva portátil de SNK

Os lo decíamos en la sección de noticias del pasado número: la gran familia virtual ya tiene un nuevo miembro. La Neo Geo Pocket ha llegado a nuestros hogares casi de puntillas y en una época en que hay mucho movimiento en las plataformas grandes. Pero esta portátil es una apuesta seria y no sería justo no dedicarle la atención que merece. Así que ahí va nuestra opinión sobre los seis primeros juegos de la recién nacida consola. No sólo nos gustan, ya casi les hemos cogido cariño.

METAL SLUG 1ST MISSION

■ Editor: **SNK** ■ Desarrollador: **SNK** ■ Disponible: **Sí**
■ Precio: **No disponible** ■ Jugadores: **1**

■ Si todos los juegos de Neo Geo Pocket son tan buenos como el *Metal Slug*, la portátil de SNK resultará ser un hobby caro. "¡Salta! ", se te invita en la parte trasera de la caja. "¡Dispara!, ¡Escápate!". Y ya estás en marcha, dando saltos, disparando y huyendo a través de las misiones que se desarrollan en los múltiples niveles. Tu pequeño héroe no sólo salta, dispara y hace esfuerzos por escapar, también es un consumado piloto capaz de ponerse a los mandos tanto de un tanque como de un avión de combates. El territorio por el que avanzas está lleno de soldados enemigos que aprovechan los accidentes del terreno para esconderse y dispara con preocupante impunidad. La animación es excelente, y los gráficos están a la altura de lo mejor que puedes pedirle a una portátil: luminosos, atractivos y con un alto nivel de detalle. El control es de una precisión y sensibilidad sorprendentes, reacciona a la menor insinuación de tus pulgares. Dieciséis misiones dan mucho de sí, y aunque en definitiva se trata de cruzar una y otra vez las líneas enemigas sobreviviendo como puedas, la gran variedad de actividades a tu disposición (puedes incluso saltar en paracaídas) hace que el juego tenga mucha cuerda antes de hacerse monótono. ★★★★★



PUZZLE BOBBLE

■ Editor: **SNK**
■ Desarrollador: **Taito.**
■ Disponible: **Sí**
■ Precio: **No disponible**
■ Jugadores: **1-2 (con un cable para conectarlos)**

■ Seguro que te acuerdas de un juego mítico a su manera y cientos de veces imitado que se llamaba *Puyo Puyo*. Se trataba de ir dejando caer judías de forma que se alineasen de forma regular y geométrica. O sea, una especie de *Tetris* vegetal y mucho menos elaborado. Pues bien, en Taito también se acuerdan y lo han convertido en fuente de inspiración para su debut en la consola de SNK. Pero esta vez, en lugar de echar judías desde lo alto, se disparan desde un cañón colocado en el suelo. Podríamos definirlo como el juego de los racimos de uva alpinistas, ya que se trata de irlos encajando en los huecos para que cuelguen del techo en perfecta y equilibrada armonía. La gracia es que puedes optar por varias tácticas, desde el sencillo disparo frontal de eficacia casi segura cuando hay mucho huecas a el lanzamiento con rebote en las dos paredes para colar la uva en el único resquicio abierto. Un juego que produce adicción e insomnio, como el café. ★★★★



POCKET TENNIS

■ Editor: **SNK**
■ Desarrollador: **SNK**
■ Disponible: **Sí**
■ Precio: **No disponible**
■ Jugadores: **1-2 (con cable de conexión)**

■ Hay juegos que rozan la perfección y otros que ni siquiera se lo plantean. A este segundo grupo, el de modestos con conciencia de serlo, pertenece *Pocket Tennis*. Su punto de partida es tan humilde que no vale la pena darle excesivas vueltas: se toma o se deja. De acuerdo, se hace un lío con los marcadores (alguien debería explicarles a estos chicos cómo va la puntuación en tenis, a pesar de su falta de lógica intrínseca es bastante fácil de comprender) y la CPU puede ser burlada con sospechosa comodidad, pero es un juego de tenis realmente entretenido que sigue la tradición de reputados clásicos como *Super Tennis* en la SNES o, ejem, *Tennis* en la Game Boy. Además, hay cuatro pistas diferentes para jugar y puedes realizar movimientos que llegarían a humillar al ínclito Pete Sampras. Conecta dos Neo Geo Pockets y juega contra un amigo, pocos juegos consiguen divertir tanto con tan poco. ★★★

NEO TURF MASTERS

■ Editor: **SNK**
■ Desarrollador: **SNK**
■ Disponible: **Sí**
■ Precio: **No disponible**
■ Jugadores: **1-2 (con el cable para conectarlos)**

■ Un cartucho minúsculo que contiene tres campos de golf para un recorrido total de 54 agujeros. Con una presentación deliciosa, desde los verdes pastos llenos de agujeros, banderas y bocas de riego hasta los laterales del green llenos de multitudes fervorosas, *Turf Masters* es golf de bolsillo llevado a su máxima expresión. El sistema para efectuar los lanzamientos es perfecto, incluso te permite hacer que la pelota pase casi rozando los lugares donde hay agua. No creas que se trata de apretar el botón y contar con que la máquina te lo dé todo hecho, aquí hay seis formas diferentes de golpear la pelota, y tienes que decidir cuál de ellas es la más eficaz en cada situación. Como en los demás juegos deportivos de la sobria y simpática Neo Geo, existe la posibilidad de jugar conectado. El apasionante duelo en tre Tiger woods y Sergio García está desde ya mismo a tiro de tu portátil. ★★★★★



KING OF FIGHTERS R-2

■ Editor: **SNK**
■ Desarrollador: **SNK**
■ Disponible: **Sí**
■ Precio: **No disponible**
■ Jugadores: **1-2 (con el cable para conectarlos)**

■ Un pequeño milagro de los que no ocurren todos los días. SNK debuta en el mundo de las portátiles ofreciendo un *beat'em up* minúsculo que resulta mucho más de divertido que otros de mayor formato. No es tan extraño si lo piensas, la fórmula del *beat'em up* es de lo más sencilla, basta con que el sistema de combate sea divertido y eficaz y que los personajes sean variados y tengan un cierto encanto. *King of Fighters* ofrece 14 personajes, movimientos duros de efectos devastadores, un modo en equipo muy elegante, y hasta incluye la posibilidad de crear tu propio personaje, como en los *beat'em up* de alto standing que tanto triunfan en recreativas a consolas de muchos bits. Además, los gráficos tampoco están nada mal, resultan coloristas y agradables. El joystick del Neo Geo es perfecto para lanzar bolas de fuego, y si machacar sin piedad a tus desventurados rivales de la CPU no colma del todo sus expectativas, conéctate con algún amiguete y poneos a arreglar vuestras diferencias al viejo estilo. A puñetazo limpio. ★★★★



NEO GEO CUP '98 PLUS

■ Editor: **SNK**
■ Desarrollador: **SNK**
■ Precio: **No disponible**
■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1-2 (con cable para conectarlos)**



■ ¿Qué es lo que necesita una consola recién nacida para asegurar sus primeros pasos en el mundo? Por supuesto, un juego de fútbol. Y si además es bueno... En fin, eso podría ser maravilloso, pero con uno decente nos conformamos. Éste tiene un defecto que nos ha irritado muchísimo: el juego es seguido desde muy cerca, en una toma estilo dibujos animados japoneses, así que casi nunca verás a tus compañeros de equipo y si quieres pasarles la pelota (algo habitual e incluso recomendable cuando se trata de jugar a fútbol) deberás confiar en las flechas direccionales. Que no es que sean del todo fiables, la verdad. Por lo demás, estamos hablando de un pasatiempo espléndido, con un modo de campeonato que sirve de hilo conductor a la partida individual y trucos de feriante como los Octopus Gloves (guantes de pulpo) o Monkey Pants (pantalones de mono) que te permiten mejorar tu rendimiento. La animación es rápida y suave, si empatas pasa a la tanda de penaltis y la selección española es descrita con el respetuoso comentario "poderosa en el juego de ataque". Es decir, muchas virtudes y una forma respetuosa y sensata de valorar a los chicos de Camacho. Como debe ser. ★★★★

GAME BOY COLOR

MINIATURA MAYÚSCULAS

La portátil de Nintendo sigue en plena fase de crecimiento exponencial. Juegos que nacen grandes y todavía crecen en el recuerdo.

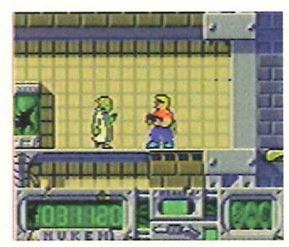


Mission Impossible

- Editor: **Infogrames**
- Desarrollador: **Rebellion**
- Precio: **5.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**

Un juego donde la inteligencia es más importante que la violencia.

MI es un juego en tercera persona en que te mueves libremente por escenarios variados y de diseño realista, sin el exuberante colorido que suele caracterizar a los juegos de la GBC. Con su apuesta por la sobriedad, Rebellion se desmarca de aquellos juegos en los que la búsqueda del impacto gráfico no es más que un burdo truco para disimular otras carencias. *MI* no hace ningún tipo de concesiones, es un título jugable de principio a fin, por su cantidad de niveles, por la variedad de misiones distintas, por el movimiento generoso del personaje y por la existencia de ítems de todo tipo, necesarios para cumplir las misiones. Los escenarios evocan la calma de las oficinas a media noche o el aire áspero de una base militar polvorienta, el la que cualquier descuido puede se mortal; si eres cuidadoso no tendrás problemas; si cometes un error, harás que se forme un tiroteo a tu alrededor, y no sobrevivirás. Esto es lo que más nos gusta del juego; tienes que ser sigiloso, moverte con cuidado y rápidamente, usando al mínimo las armas, pues la cautela y la velocidad son premiados aquí con puntos que equivalen a una vida cuando suman 100. ★★★★★



Duke Nukem

- Editor: **Virgin**
- Desarrollador: **GT**
- Precio: **5.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**

El incorregible Duke comienza a hacer de las suyas en nuestro bolsillo.

Duke siempre había parecido un personaje demasiado indolente y procaz como para imaginárnoslo en una GB. Pensábamos que ese cambio implicaría una deformación inevitable en la intensidad de acción y violencia que este matón ha representado para los jugadores de PC y consolas. Pero, después de haberlo jugado, nuestros temores han sido aniquilados como si se tratara de los mutantes que Duke aplasta con tanto placer. El juego engancha desde el comienzo, cuando el protagonista es raptado por los zorgonitas. Estos alienígenas realizan experimentos genéticos, y pretenden usar el cerebro del personaje para dominar el universo. Pero Duke escapa del calabozo de la nave, y una aventura de disparos, mutantes agresivos y niveles inmensos da comienzo. El héroe se enfrenta a zorgonitas, a zombis fabricados por ellos, a bichos que quieren inocular su cuerpo, a gusanos que explotan, y a una lista de cosas tan feas que sólo mejoran si les disparamos un poco. Es cuando empieza la orgía de gatillo y carreras cuando comprendemos que Duke no ha perdido nada esncial en su paso a portátil. Ha cambiado la escala, pero su humor irreverente y zafio y la generosidad con que riega la pantalla de apestosas vísceras siguen ahí. No podía ser de otra manera. ★★★★



Papyrus

- Editor: **Ubi Soft**
- Desarrollador: **Ubi Soft**
- Precio: **5.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**

El antiguo Egipto visto a través de la pantalla portátil.

En esta ocasión eres un joven pescador egipcio a quien los dioses han encargado una importante misión. La historia ocurre en un pasado remoto, y te la vamos a contar porque seguro que te gustan las historias de egipcios, como a todo el mundo; (aunque ésta por momentos parece un culebrón). Todo comienza cuando El Reino de Egipto se enfrenta a las fuerzas del mal y pierde una gran batalla: el Faraón Merenre es asesinado y su hija, la sucesora al trono, raptada; el culpable de este complot es nada más y nada menos que el dios del mal, Seth, a través de su sacerdote Aker. Para este combate entre dioses, el bando de los buenos se decide a apostar por un pescador anónimo llamado Papyrus y dirigido por ti; (los dioses parecen estar locos, y tú tienes que demostrar que no es así). Ahora bien, el juego te ofrece la posibilidad de encarnar también a Theti, la heredera al trono, quien tiene que recorrer un camino totalmente diferente, lo que significa que hablamos de dos juegos en uno. Así pues, el famoso personaje de Pilote (una especie de hermano pobre de Asterix el galo) sigue cruzando fronteras mediáticas. Anteayer fue la tele, hoy es la Game Boy Color y mañana ¿quién sabe? ★★★



Suzuki Alstare

- Editor: **Ubi Soft**
- Desarrollador: **Ubi Soft**
- Precio: **5.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**

Precaución: no lo juegues cuando conduzcas.

Si eres un fanático del motociclismo este título te gustará. En especial, si los nombres de Stephane Chambon, Pierfrancesco Chili, Katsuaki Fujiwara o Fabrizio Pirovano significan algo para ti, y si los modelos GSX-R600 (Supersport) o GXS-R750 (Superbike) de Suzuki hacen que salives como el perro del científico ruso. Si no tienes esta inquietud, seguramente la licencia que ha logrado Ubi Soft será un murmullo de moscas (o de motores) en tus oídos. Pero quizá te gustan los títulos de carreras; entonces te encantará saber que *Suzuki Alstare* ofrece 16 circuitos diferentes en los que las variaciones del exterior incluyen la niebla, la lluvia, la noche, el ancho de la carretera, la inclinación, los baches y las curvas. Los modos de juego son tres: Campeonatos, donde puedes pasar al circuito siguiente cuando hayas triunfado en el anterior; Carrera individual, con muy pocos circuitos para recorrer, pues sólo se abren con el modo Campeonato; y Partida dual, que puedes jugar con un amigo mediante el Cable Game Link. Por otro lado, Ubi Soft ha incluído en el título la llamada Clave Ubi; cuando la encuentres, la podrás transmitirla a otra Game Boy y activar zonas cerradas de otros juegos de la casa francesa. ★★★



Mario Golf

- Editor: **Nintendo**
- Desarrollador: **Camelot Software Planning**
- Precio: **5.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**

Estupendo en todos los formatos

Si conoces ya al hermano mayor de este título, *Mario Golf 64*, seguro que estarás contento de tener noticias del lanzamiento de la versión portátil, y seguro que te alegrará más saber que corre por cuenta de los mismos desarrolladores: Camelot. Pero lo que quieres saber ante todo es si se trata realmente de un título igual de bueno al de la N64, y la respuesta es que sí. *Mario Golf* para Game Boy es uno de los mejores juegos para esta consola. Las razones saltan a la vista desde que te encuentras con la misma sencilla y efectiva jugabilidad del título para la N64 así como con una interfaz muy similar; o cuando descubres la posibilidad de usar el Transfer Pak (cuando salga) para conectar el cartucho de Game Boy al mando de una N64 y jugar allí con algún personaje del título de la portátil; o cuando ves que el título te va a dar diversión para rato mediante la variedad de modos de juego, 10 personajes diferentes y 4 campos de juego y por el complemento de subjuegos estilo RPG que son verdaderamente una agradable sorpresa. Por mencionar sólo un último detalle, el juego cuenta con un completísimo diccionario que te permitirá familiarizarte con la jerga del golf. Corre a comprarlo, no vamos a poder darte noticias como ésta todos los días. ★★★★★

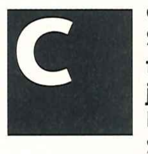


"Siempre he tenido **la ambición** de hacer algo que **sorprenda al mundo.**"

Shigeru Miyamoto

Texto | Rich Pelley

Además de lucir la camiseta, lleva más de 60 juegos desarollados para Nintendo. Como decía la canción de Roy Castle, para ser el mejor hay que dedicarse a fondo.



Conseguir hablar con Shigeru Miyamoto no es fácil. Como desarollador jefe de juegos para Nintendo en Japón, Shigs (como NO le llaman los amigos) ha estado involucrado en virtualmente todos los juegos creados por Nintendo. Desde los lejanos días del NES, pasando por SNES hasta los de la N64, Shigeru Miyamoto ha estado detrás. Esto le convierte en uno de los hombres más importantes y dotados del mundo de los videojuegos. En la última edición de la feria ECTS en Londres, nos reunimos con él. Otros medios menos afortunados no tuvieron el placer de tener una pequeña charla con el Sr. Miyamoto, (aún así Top Juegos tuvo que utilizar todos sus recursos para conseguirlo). Cuando apareció, Shigeru Miyamoto se mostró educado, amable y contento de hablar con nosotros, aunque al principio no nos entendíamos demasiado bien...

(Al fotógrafo, mientras aguardamos la llegada de Shigs), ¿Tienes alguna idea de qué pinta tiene?
Fotógrafo: Es ése de allí.(Señala un tío bajito, algo desaliñado que lleva una camiseta negra de Nintendo).

¿Quién? ¿Ese tipejo de allí?
Fotógrafo: (Intentando disimular). Sí, es ése.

(Intenta darle la mano, pero tropieza con los cables de la cámara y el bolso, casi tumbando a Shigs). ¡Hola!
Shigs lo mira asombrado.

¿Cómo está?
Silencio.

Bueno, pues....
Fotógrafo: Sabías que no habla ingles, ¿verdad?

(Hablando muy despacio): ¿Se lo está pasando bien en Londres?
Shigs nos mira con cara de perdido.

¿Le apetece una taza de té?
Shig nos contesta en japones.

Que si tiene calor.
¡Sí, tengo mucho calor! (Por fin ha aparecido el traductor, ya podemos empezar la entrevista).

Uff, menos mal, sentimos mucho lo ocurrido. ¿Cómo lleva la feria ECTS?
Pues llevo aquí tres días, pero al estar todo el rato metido en el stand de Nintendo aún no he visto nada. De hecho han estado entrevistándome la mayor parte del tiempo. He podido dar sólo una vuelta rápida pero tampoco he visto mucho porque continuamente me paran para darme la mano. Lo que me ha hecho ilusión es que un montón de gente quería hacerse una foto conmigo.

¿Te molesta que la gente te reconozca? ¿Te das cuenta de lo famoso que eres en la industria de los video juegos?
(Bebiendo un sorbo de té). La verdad es que me ha sorprendido bastante que me reconozcan aquí en Inglaterra. Cuando voy a las ferias en Estados Unidos me pasa a menudo, con lo cual ya estoy preparado. En Japón es otra historia, hace poco en el Nintendo Space World no podía ni asomarme al stand sin que vinieran gente a saludarme. De todas formas en cuanto salgo del restringido mundo de los juegos, soy un tipo normal.

Por lo visto también eres un poco un sex symbol. ¿Que tienes que decir al respecto?
No digas esas cosas, ya sé que me estáis tomando el pelo.

No, no lo juro. Es verdad. Esas chicas de allí esperaban impacientes que aparecieras para salir en una foto contigo. (Señalando hacia las chicas con tops plateados). Pero bueno, ¿te lo estás pasando bien?
Sí, encuentro que hay una energía muy positiva y me lo estoy pasando bomba.

¿Habías estado antes en Inglaterra? ¿Cómo llevas el jet lag?
Pues me encuentro genial, aunque estoy en una zona con otra franja horaria que la de Kyoto, (donde está la sede de Nintendo). Como suelo trabajar hasta muy tarde por la noche, no noto mucha diferencia de horario. En fin que me lo estoy pasando muy bien en Londres.

El padre de Mario



- Shigs tiene 48 años. O a lo mejor 49.
- Es bajito.
- Cursó estudios de diseño industrial en el Kanazawa Municipal Arts & Crafts College, de Kyoto en Japón.
- Toca el banjo.
- Super Mario Brothers fue el primer juego que creó. Se vendieron más de 50 millones de copias en todo el mundo. Thriller, de Michael Jackson, que salió a la venta en la misma época, vendió 47 millones de copias.
- Le gusta que le llamen Mr. Miyamoto.
- Entró a formar parte de Nintendo en 1977, como artista de plantilla. Consiguió el trabajo porque su padre era amigo de Hiroshi Yamauchi, el jefazo de Nintendo.
- De pequeño solía dejar trampas conectadas a la puerta de su cuarto para su madre.
- Se define a si mismo como un tipo tranquilo de media edad.
- En 1980 tuvo su primera oportunidad de crear un juego. El resultado fue Donkey Kong.
- Desde entonces ha diseñado, dirigido o producido más de 60 juegos. En épocas de poco trabajo está activamente involucrado en unos 10 proyectos diferentes.
- Para relajarse en casa, Shigs juega a Mario Kart contra uno de sus dos hijos.
- Todo un tipo, ¿verdad que sí?.

¿Qué te parece la cultura inglesa?
Me he pasado la mayor parte de mi tiempo libre en Londres viendo museos. Lo mismo hice el año pasado en Nueva York. Me gustan las ciudades en las que hay una abundante oferta cultural. Londres es una ciudad maravillosa, rodeada de arte, la verdad es que estoy bastante celoso. Además con la edad me estoy interesando en la jardinería y aquí tenéis unos jardines fantásticos.

¿Te interesa la jardinería?
Pues sí, estoy disfrutando de estas bonitas plantas. Lo que me asustaba de Inglaterra era la comida. He oído unas historias terribles al respecto. Por suerte no eran verdad, todo me parece buenísimo. Incluso me han llevado a uno de esos pubs y he podido comer el famoso *fish and chips*, (pescado frito con patatas).

Sin duda alguna eres muy bueno creando videojuegos. De hecho has creado algunos de los mejores juegos del mundo, ¿pero sabes hacer algo más?
Gracias por el cumplido, no sé, desde que era pequeño me propuse hacer algo que sorprendiera a todo el mundo. Cuando estaba en primaria hacía muñecos y montaba espectáculos para mis amigos. Más tarde cuando estaba en el instituto dibujaba cómics y tocaba en un grupo, pero no tardé en darme cuenta de que no iba a triunfar profesionalmente en ninguno de esos campos. Para mí lo más importante es sorprender a la gente.

Explícate mejor, ¿cómo quieres sorprendernos ahora?
Tengo planeado usar tecnicas IC para crear nuevos juegos.

No tenemos la más remota idea de que es el IC, pero seguro que es muy interesante. (Unos seguratas con pintas de matones nos hacen entender que nos queda tiempo para una última pregunta). Si tuvieras que ser uno de los personajes de Nintendo que has creado, ¿cuál serías?
Sin duda sería Lakitu de la serie de *Super Mario*. Él está libre, flotando por el aire de un lado para otro. Sí, es un poco como yo.

PHOTOGRAPHY: JUDE EDGINTON

¡MAYDAY, MAYDAY!

CONVIÉRTETE EN UN FIERA DE LOS JUEGOS DE LA NOCHE A LA MAÑANA

CÓMO PONERSE EL MUNDO POR MONTERA EN...

WIPEOUT 3

Formato: PlayStation | Sello: Sony | Precio: 7.990 pesetas | Jugadores: 1-2 | ★★★★★

Te han dicho que Wipeout 3 es un juego increíble, pero quizá nadie te haya contado lo difícil que resulta jugarlo. Eso sí, nunca pierdas el ánimo: nosotros te ofrecemos unos buenos consejos para dominar esta carrera de locos. Ahora sólo te queda tragar saliva...

DIEZ CONSEJOS DE SABIO



1. Usa el controlador analógico

Que sí, que sí, que es un engorro usar estos pezones de goma, pero con *Wipeout 3* merece la pena esforzarse. Esencial y efectivo para deslizar tu seductora nave por esas estrechas curvas. Sensual, vamos.



2. Arranca en segunda

Cuando la cuenta atrás esté comenzando, consigue igualar tu velocidad con la barra del Escudo de Energía y saldrás volando con un retumbo considerable.



6. Los fosos

Úsalos, en especial durante los juegos mortales a dobles y las rutas más rápidas. Si no seguirás frenando con un gran estruendo, después de unos cuantos ataques o choques; y, antes de que lo sepas, llegarás al Circo de la Frustración y tú serás el payaso jefe.



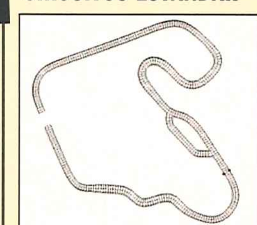
7. Hipervelocidad

Puede ser tentador no dejar de pulsar el botón R1, pero ésa es la manera que un capullo usaría para correr en el 2116. La gente inteligente del futuro limita su acción de hipervelocidad a unas cuantas por carrera, y siempre en una parte recta del circuito.

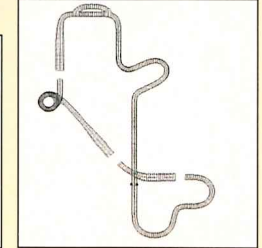
LAS PISTAS

Como todo buen taxista sabe, La Sabiduría es lo que cuenta. Aquí está cuanto debes saber sobre las pistas de Wipeout 3: una información que debería ahorrarte unas horas de aprender el oficio y girar alrededor del juego sin ton ni son, como ocurre cuando conducías la Mobylette de tu hermano mayor.

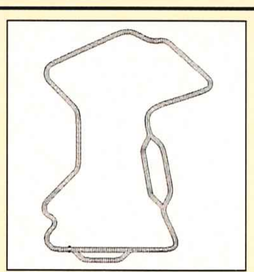
CIRCUITOS ESTÁNDAR



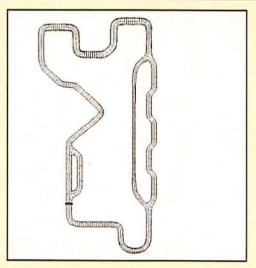
Porto Xora
Pista para todos los públicos, a pesar de su estética a lo *Blade Runner*. Es una forma relajada de entrar en el mundo de *Wipeout*, gracias a sus sencillos giros y su buen trecho de pista recta. Sin problema.



Mega Mall
Un centro comercial del siglo XXII conduce a esta increíble ruta, que tiene una espiral muy maja. Sube como un cohete por el interior del sacacorchos, adelantando y derribando toda nave que se cruce en tu camino.

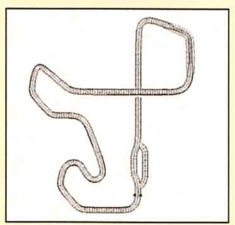


Sampa Run
Emplazada en los peligrosos alrededores de la ciudad, esta futurista ruta es de puro cine negro, torciendo y girando a través de melancólicos túneles azules y desniveles empapados por la lluvia.



Stanza Inter
Recorrida a través de un laberinto del centro urbano, esta ruta tiene una gran división a medio camino de la vuelta. Toma el camino de la derecha si quieres serpentear entre imposibles esquinas, y toma la izquierda si puedes arreglártelas con la calle más estrecha del universo.

CIRCUITOS EXTRA



Hi-fumi
Un circuito infernalmente rápido, cuyos diabólicos giros parecen diseñados para que eches la papilla sobre tu consola. Prepara los frenos aerodinámicos y no olvides tu dosis de Biodramina.

TRUCOS PARA 19 JUEGOS

RECURSOS DE LUJO PARA TODOS LOS SISTEMAS

PLAYSTATION
P90 Wipeout 3
P94 Die Hard Trilogy
P94 Wipeout 2097
P95 Um Jammer Lammy

NINTENDO 64
P93 Shadowman
P94 Re-Volt
P94 F1 World Grand Prix

DREAMCAST
P92 Sonic Adventure
P93 House of The Dead 2

GAME BOY COLOR
P93 R-Type DX
P94 Conker's Pocket Tales
P94 Game & Watch Gallery 2

PC
P94 Command & Conquer Tiberian Sun
P94 Heavy Gear 2
P94 Descent 3
P95 F-22 Lightning 3
P95 Sled Storm

OTROS SISTEMAS
P94 Virtual Springfield

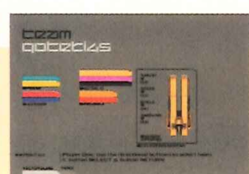
BIENVENIDOS

■ **Preciosidades, este mes tenemos increíbles consejos y estrategias para que podáis impresionar a vuestras tías, modelos favoritas, curas de barrio y, en general, a cualquiera que aparezca por casa para tomar el té y las pastas. En este momento, Wipeout 3 es el favorito de Top Juegos y os ofrecemos una guía de juego para vuestro deleite. También lanzamos grandes consejos para los juegos más emocionantes de Dreamcast. Nos sale natural, no tenéis por qué agradecérnoslo.**



3. Domina los frenos aerodinámicos

En las rutas más rápidas, estos artilugios marcan la diferencia. Un golpeteo aquí y allá te salvará de reducir la velocidad en las esquinas. Como estos frenos hacen que la parte trasera de tu coche se balancee, dírígete hacia el interior de la curva antes de echar el ancla violentamente.



4. Hábil habilidad

Cuando escoges tu método de transporte, debes ir a por el que compense tus flaquezas. La oposición atacará tu corcel con cohetes tú y sólo conoces bien las esquinas del bar de tu barrio, así que escoge el equipo con el escudo más fuerte.



5. Conoce tu ruta

Puede que parezca un poco obvio, pero apréndete de memoria estas pistas y podrás conducir a velocidad de vértigo sin temer zamparte cualquier muro. Los choques más sólidos ralentizan tu ritmo y te harán parecer un payaso ante el público que pueda observarte.



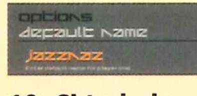
8. Aminora

Ir a toda pastilla no es siempre la mejor forma de ganar una carrera, y menos por las callejuelas de una tecno-ciudad. Manténte en tu sitio, amiguete, y escoge el momento para meter máxima velocidad. ¡¡Sí¡¡



9. Descarta las armas

Recuerda que puedes pulsar el botón # y deshacerte de armas inapropiadas. El piloto automático es un engorro cuando existe una pila de minas a lo largo de la distancia más corta entre A y B.



10. Si todo lo demás falla... haz trampa

Si no quieres alcanzar las naves y pistas extra –al igual que las pistas de prototipo ocultas- a través de las carreras sencillas, ve a la pantalla de configuración, selecciona opciones y teclea lo siguiente:

JAZZNAZ	Toda la habilidad
WIZZPIG	Todas las rutas
AVINIT	Carrera de clase fantasma. Rápida.



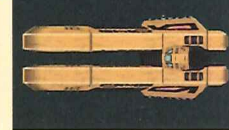
LAS NAVES

■ **Igual que un mal trabajador puede culpar a sus herramientas, un jugador de wipEout enfadado tiene todo el derecho a maldecir su suerte por ser lento, incapaz de resistir el ataque o tener una nave más difícil de agarrar que un crío hiperactivo. La clave está en escoger la herramienta que mejor se ajuste a tu juego.**



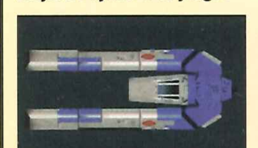
Feisar

Un artefacto que vale para todo. Velocidad de triciclo, avance muy pesado. Fantástico para iniciarse.



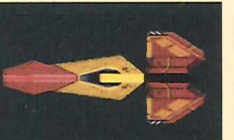
Goteki 45

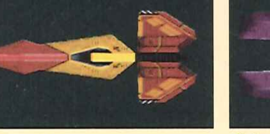
Pobre velocidad, manejo regular y un enorme escudo en lo alto. No es el favorito de *Top Juegos.*



Auricom

No existe nada asombroso en esta nave; pero en el momento oportuno consigue una gran velocidad.



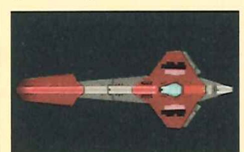


Piranha-a

De suave manejo para las esquinas, pero con un escudo demasiado débil. Te mantiene en estado de vigi-

Qirex

Nave supersónica que toma las esquinas como un Lada. No es una gran combinación.



AG Systems

La debilidad del escudo resta atractivos a esta nave, pero se mueve igual que Tony Manero en su gran noche. Se desliza.



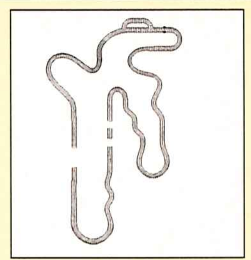
Assegai

Si eres lo peor tomando esquinas, este pequeñín es para ti. Pero no dejes que te disparen, porque tu escudo está pegado con tiras de goma y Superglue 3.



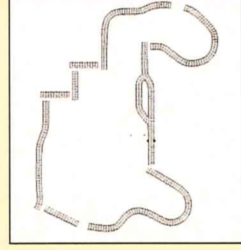
Icaras

La nave más rápida para los carreristas en ciernes. Su escudo de cartón y su manejo pueden arruinar la fiesta.



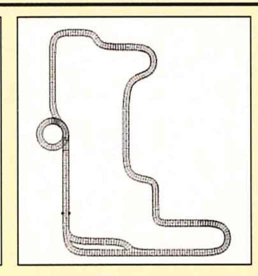
P-mar Project

Cuando el aroma de las flores flote a través del cielo, te encontrarás corriendo a través de una pista que esconde un saco de malévolos virajes. Ojo, también hay una excelente recta, además de algunos saltitos que te pondrán el corazón en la garganta.



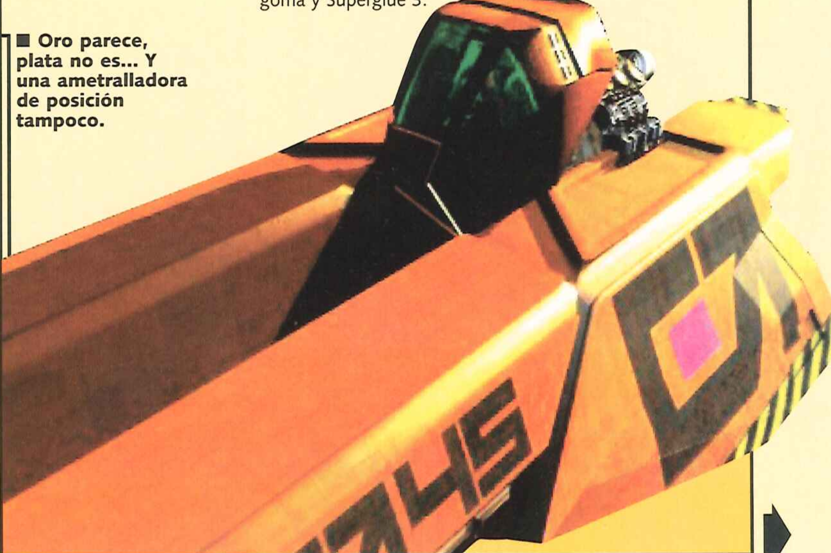
Manor Top

Carrera por encima de la ciudad, sobre una pista visualmente impactante, con ángulos derechos que pueden causarte pesadillas. Gira duro en estas espinosas esquinas y superarás el trance como quien no quiere la cosa.



Terminal

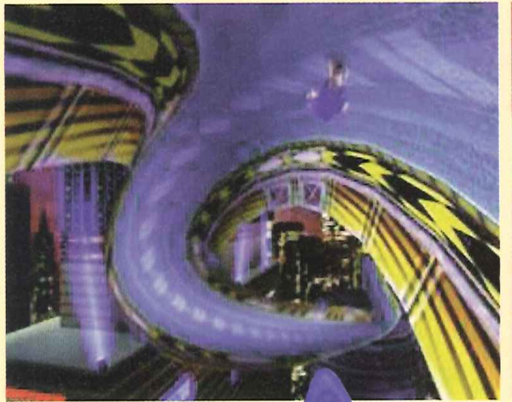
Como el Mega Mall, tiene una espiral, pero en Terminal ésta se riza hacia el cielo. Cuidado con la recta que hay alrededor del final, pues los enemigos pueden sabotear el momento de tu victoria con un cohete de aquí te espero. Ugh.



■ **Oro parece, plata no es... Y una ametralladora de posición tampoco.**

CÓMO SER FANTABULOSO Y NO PENOSO EN... SONIC ADVENTURE

Media docena de consejos para que tu erizo no pinche







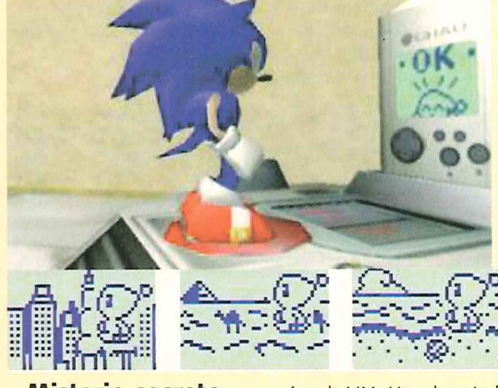
Anillos gratis

En el papel de Tails, encuentra cualquier lugar con hierba y busca un arbusto de color verde oscuro; si lo golpeas con tu cola y tienes algo de suerte, un anillo o una vida extra aparecerán ante ti. Por otra parte, en el papel de Knuckles, y teniendo ya los guantes plateados, encuentra un lugar donde puedas cavar y, en la mayoría de los casos, podrás descubrir un alijo de diamantes.

Bosque azteca

Para tomar un atajo, monta en la carretilla hasta el final de la línea, permanece después al filo de la plataforma y mira hacia abajo por la izquierda. Vuela hacia el más cercano de los dos árboles que sobresalen del dosel y aterriza en la cima. Paséate por el primer árbol hasta caer a través del dosel, y terminarás junto a la esmeralda y la rana.





Súper hallazgos

Manéjate a lo largo del juego con cada personaje y Super Sonic estará disponible; fantástico para derrotar a Perfect Chaos. Para Super Knuckles, manéjate a lo largo del juego con todos los seis personajes, y luego complétalo de nuevo como Knuckles. Aprieta rápidamente # + B en la pantalla de selección de personajes. Knuckles confirmará tu éxito levantando el pulgar.

Misterio secreto

Cuando comiences el juego, coloca un controlador en el puerto D de tu Dreamcast y ten un VMS en el controlador. Un juego de puzzle basado en baldosas aparecerá en la VM. Usa el controlador para mover las piezas del puzzle y, de esta manera, vencer.





Zapatos nuevos

Para conseguir los superveloces zapatos de Sonic, dirígete hacia el lugar de Station Square donde luchaste con Chaos por primera vez. Ve al agujero en la tierra, cae dentro y sigue el sendero hacia el área pintada de arco iris. Entra, acelera después hasta que Sonic diga "¿Preparado?" y sigue apretando el botón de velocidad. Presiona el botón con la estrella y olvídate por un tiempo del botón de velocidad.

Selección de snowboard

Antes de entrar en la sección de snowboard de la Etapa Hielo, presiona # para conseguir el snowboard azul de Sonic (de *Sonic 3*) y aprieta B para escoger el amarillo.

NINTENDO 64

SHADOWMAN

Dirígete a las siguientes localizaciones y verás un mensaje que dice "truco activado". Los trucos deben aparecer en el Libro de las Sombras (cuando lo tienes) dentro del directorio. Usa el pad para activar o desactivar los trucos.

El Libro de las
Sombras/Deadwing
Cuando llegues a las Asylum Playrooms, busca la habitación con un tío verde y una mesa de billar. Salta sobre la mesa de billar y conseguirás el Libro de las Sombras, pudiendo jugar como Deadwing.

Juega como Deadsider
Usa el osito de peluche para ir a la puerta junto al Asylum. Sobre el puente por encima de la lava, encara la puerta y deja caer el lado izquierdo del puente sobre el sendero inferior. Sigue el camino hasta descubrir un alma oscura en una habitación con rafters. Salta en uno de los rafters para activar el truco.

Juega como Bloodshot
En el tercer templo Gad, dirígete a la habitación, donde harás que el gran martillo golpee sobre el pilar. Camina a través del pilar en busca de una pequeña habitación a la derecha, dentro de la cual habrás de saltar.

Stick Boy
En la primera prueba del Loa (Temple of Fire), en el área con dos cataratas de sangre, encuentra la habitación con tres hermanas azules de vudú y una gran rampa. Mata a las hermanas y hazte camino por la rampa hasta alcanzar la vía Ziggurat.

Modo wireframe
Marcha hacia Mordant Street, Queens, y toma dirección hacia la planta más alta. Camina a través de la única puerta y dirígete a la derecha, donde verás dos paneles de suelo con un aspecto muy extraño. Salta sobre ellos y el truco se pondrá en funcionamiento.

Escopetas del Deadside
Después de bajar del tranvía en la Catedral del Dolor, camina recto. A la izquierda hay una rampa que conduce a un flujo de lava entre dos plataformas. Corre sobre el flujo de carbón a la izquierda hasta que veas algunas cuchillas rotantes. Sigue el camino, hasta encontrar un agujero con un palo sobresaliendo; y cae a través de él, por la vertiente a mano izquierda.



GAME BOY

R-TYPE DX



■ Para reiniciar el juego en el nivel que estabas jugando, aprieta B y enciende y apaga tu Game boy. Sigue apretando B, el logo de Game Boy aparecerá y el nivel se cargará automáticamente.
■ Para saltar un nivel que hayas completado, haz pausa en el juego y presiona B.
■ Para el editor de pintura De Souza, acaba las versiones color de *R-Type 1* y *2* y *R-Type DX*. Después, en el menú principal, presiona el D-Pad hacia la derecha y la opción aparecerá.

DREAMCAST

HOUSE OF THE DEAD 2



Los gatos importan
Dispara a los gatos y ellos te conducirán hacia un bonus. Dispara sobre él para conseguirlo.

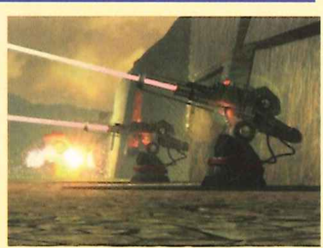
Habitación de bonus
Para acceder a la habitación escondida, tienes que completar el juego sin matar a ningún rehén ni permitir que los maten.

PC

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

■ Para crear una Barrera Tormenta de Fuego infinita, carga tu muro completamente y después enciéndelo. Antes de que se apague o se acabe su poder, vende o apaga tus grupos electrógenos hasta que las palabras "On Hold" aparezcan en el icono de la Tormenta de Fuega. Tu muro de los milagros permanecerá ahora encendido hasta que construyas o actives tus grupos electrógenos.





CONSEJOS CLÁSICOS

Aparta el polvo y las telarañas de estos ancianos videojuegos, dales una mano de abrillantador y sigue el consejo del Amo del Calabozo.



NINTENDO 64

RE-VOLT

■ Para conseguir los coches y pistas extra, gana una carrera de campeonato acabando el primero por puntos. En Bronce abres coches más lentos, en Platino los abres más rápidos. Abre las pistas más difíciles en Oro y Platino, las más fáciles en Bronce y Plata.



PLAYSTATION

WIPEOUT 2097

■ Aquí están unos cuantos trucos para todo el que aún tenga una copia del último *Wipeout*. Para todos ellos: poned el juego en pausa, apretad L1+R1+Select, y después:

△, ✕, □, ○, △, ✕, □, ○	Energía infinita
△, □, ○, ✕, △, □, ○, ✕	Tiempo infinito
✕, ✕, □, □, ○, ○, △	Armas infinitas
□, ○, ✕, □, ○, ✕, △	Ametralladoras

■ Para acceder a las naves animales, incluyendo una abeja y un OVNI, aprieta L1+R2+Start+Select mientras el juego está cargando.



PLAYSTATION

DIE HARD TRILOGY

■ Pon el juego en pausa y aprieta R2 mientras introduces estos códigos:

Die Hard 1

Derecha, Arriba, Abajo, □	Modo Dios
Derecha, □, □, Abajo	Modo gordo
Abajo, □, △, Abajo	Dispara flotando a los malos
○, ○, □, □, Derecha	Plantas que chillan
△ (10), Derecha (4)	Modo esqueleto
Abajo, ○, ○, Abajo, △, Abajo	Modo tonto
Derecha, Arriba, Abajo, Abajo, □, Derecha	Munición sin límites

Die Hard 2

Derecha, Arriba, Abajo, □	Editor de mapa
Abajo, □, △, Abajo	Modo esqueleto
Izquierda, △, Derecha, Abajo	Modo gordo
Derecha, □, Izquierda, ○, △, Abajo	Mucha munición
○, Abajo, Abajo, □, ✕, □	Parecidos

Die Hard 3

Derecha, ○, Left, Left, □, Abajo	Dados lanudos en el coche
Izquierda, ○, Arriba, Abajo, □, Derecha	Vidas infinitas
○, Derecha, Abajo, □, △, Izquierda	Cámara en el cielo
Derecha, □, Izquierda, △, ✕, □, Abajo	Coches flotantes
Izquierda, Arriba, Izquierda, Izquierda, □, Abajo	Cámara lenta
Abajo, Arriba, (tres veces)	Modo en 2 Dimensiones



MACINTOSH

VIRTUAL SPRINGFIELD

■ Para jugar al lanzamiento de rosquillas, dirígete a la habitación de Homer y recoge la nota que hay a la derecha de su escritorio. Marcha a la central eléctrica (Sector 7G) y tira de la palanca que hay en la pared. Da un estirón a la cuerda y birla esas rosquillas. Mmmmm.

■ Sube a la cabaña de Bart entrando en la habitación de la tele, mirando al fondo de la esquina a la izquierda y pulsando sobre la pequeña luz. Aparecerás en el patio de los Simpson, donde puedes dirigirte a la cabaña y lanzar unos cuantos globos de agua. ¡Es la bomba!

■ Tras la barra de la taberna de Moe, en la caja que hay a la derecha de la basura, podrás encontrar la llave para la oficina del jefe. Para abrir la oficina de Krusty, dirígete a la oficina del Mayor y mira en la esquina superior izquierda del escritorio medio. La tercera llave, que consigue abrir la chimenea del Sr Burns, está dentro de una caja en el podio de Stonecutter.



NINTENDO 64

F1 WORLD GRAND PRIX

■ Para conseguir todos los desafíos, marca al conductor Williams y cambia su nombre al de conductor Pandora. Después selecciona Challenge como tu modo e introduce file 4 (el especial del hacker).

Gold Racer	Cambia el conductor Williams al conductor Pyrite
Silver Racer	Cambia el conductor Williams al conductor Chrome
Hawaian Track	Cambia el conductor Williams al conductor Vacation
Car Gallery	Cambia el conductor Williams al conductor Museum

GAME BOY

GAME & WATCH GALLERY 2

Esta vieja colección de juegos tiene algunos secretos muy bien escondidos...

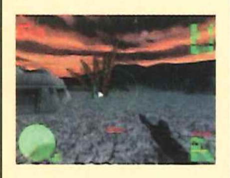
■ Para abrir la versión Yoshi de Ball, consigue 15 estrellas. Para la versión de Mario, consigue 35 estrellas.

■ Cambia el color del borde apretando B cuando veas la pantalla de Pausa o Game Over.

■ Juega como Wario en Helmet: juega en el modo fácil y pierde todas tus vidas antes de conseguir 100 puntos. Una vez la pantalla de Game Over aparece, selecciona Retry y Wario será tuyo.

PC

HEAVY GEAR 2



■ Muestra el aviso de diálogo, introduce estos códigos y presiona Enter.

SET MISSION	Nivel auto-completado
SET CAMTI	Invulnerabilidad

PC

DESCENT 3



■ Para un festival de trampas, escribe lo siguiente mientras juegas:

TESTICUS	Capa
IVEGOTIT	Todas las armas
TREESQUID	Mapa
TUBERACER	210 de daño
BYEBYEMONKEY	Visión de caza
DEADOFNIGHT	Destruye los bots
BURGERGOD	Modo Dios
SHANANIGANS	Extrañas texturas
MORECLANG	Niveles deformados
TELETUBBIES	¡Transforma el sol en la cara de un bebé!!

GAME BOY

CONKER'S POCKET TALES



■ Si estás a punto de morir, guarda tu juego y apaga la Game Boy. Sube el poder y tendrás cuatro nuevas saludes.

RETOS DE JUEGO

Completas GoldenEye por octava vez y pones cara de autosuficiencia. Pero, ¿serías capaz de soportar el tamaño de nuestros retos?



PC

UNREAL TOURNAMENT

■ Reto: **Movida con el Redeemer**

■ Con este reto, comienza una sesión de práctica con 16 bots en el Tournament Deathmatch del mapa Barricade. Llega al torreón cuadrado sobre ti, asiendo las botas en las almenas y saltando dentro de él. Toma el Redeemer a tu disposición y, apretando el botón derecho del ratón, guía el adorable misil hasta el castillo, eliminando tantas desafortunadas almas como puedas. Repite hasta quedar saciado.

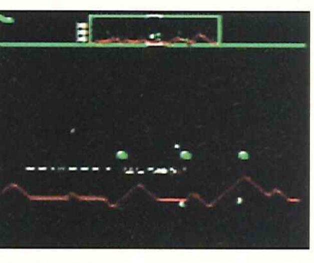


PC

CARMAGEDDON 2

■ Reto: **Mata perros**

■ Un reto estupendo para los amantes de los gatos. Empieza un nuevo juego en el nivel Nice Beaver e intenta atropellar y matar el máximo de perros antes de agotar tu tiempo. No tienes permiso para conseguir segundos extra golpeando otros coches o peatones (sea lo tentador que sea), y cualquier muerte de esta clase significará comenzar el reto de nuevo. *Top Juegos* consiguió cargarse a 11 chuchos; la Protectora está en camino.



GAME BOY

DEFENDER

■ Reto: **Supervivencia**

■ Si crees ser un tipo duro, prueba con esto. Capta bien el fondo de la pantalla, disparando a todos los humanos hasta destruir el planeta. El objeto es conseguir tantos puntos como sea posible a través de una prueba: explotar a los alienígenas sin usar bombas rápidas. *Top Juegos* consiguió una soberbia puntuación de 4,700 sin la ayuda de anabolizantes. Como diría Tyler Durden, "dale fuerte".



NINTENDO 64

V-RALLY

■ Reto: **Carrera marcha atrás**

■ Aunque V-Rally ya es por sí mismo un juego bastante chungo, aquí está un reto que pondrá a prueba la habilidad y paciencia de cualquier conductor de rally que se precie. Puedes usar cualquier coche o ruta, pero tienes que completar una vuelta únicamente con la visión inversa, apretando R. Los controles para izquierda y derecha también son inversos, recuerda, lo que convierte esta prueba en algo muy, muy chungo. Valor y al toro.



PLAYSTATION

BUSHIDO BLADE

■ Reto: **Escapar de la batalla**

■ Rebélate en un juego que requiere paciencia, técnica y un instinto guerrero, aunque no necesitarás nada de esto para lograr el reto. Cuando la lucha comience, escapa de tu oponente usando L1. Manteniendo el botón Run apretado, intenta llevar fuera a tu oponente, agitando salvajemente tu arma y midiendo tu acercamiento hasta lograr el golpe fatal. Esto es fantástico en el modo de dos jugadores, después de una buena sesión de copas. Observen quién hace el acercamiento más ridículo y extravagante antes de dar la estocada.



DREAMCAST

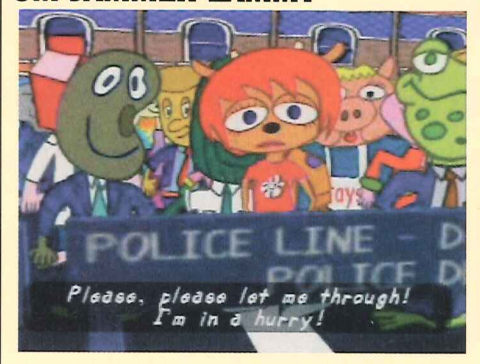
HOUSE OF THE DEAD 2

■ Reto: **Haz el cowboy**

■ Siendo chavales, todos soñábamos con ser un cowboy, entrando violentamente en el saloon y acabando con tantos malos como balas tuviéramos. En este reto debes jugar como si fueras la estrella de un spaghetti-western. Permanece recto, sosteniendo la pistola en tu costado (o en una pistolera, si la consigues) durante las secuencias de película; dispara luego a la escoria zombi como si fueras Clint Eastwood, y no uses la visión para apuntar.

PLAYSTATION

UM JAMMER LAMMY



■ Lammy te familiarizará con el lado oscuro del rock'n roll.

Fases escondidas

■ Completa cualquiera de las dos fases en el modo normal. Una nueva opción aparecerá, ofreciéndote Lammis por duplicado.

■ Completa el juego en modo solitario y podrás jugar también como PaRappa.

■ Completa la partida entre las dos Lammy y podrás enfrentarte a ellas. Completa el PaRappa en solitario y tendrás un juego a dobles de Lammy y PaRappa.

■ Completa la partida doble erntre Lammy & PaRappa y podrás jugar contra ellos.

PC

F-22 LIGHTNING 3

■ Durante el juego pulsa Ctrl-Enter, introduce un código y aprieta Enter.



The truth is out there	Munición sin límites
Fight the future	Repone la munición
Trust no-one	Invencible
black oil	Reposta combustible
i want to believe	Sin posibilidad de chocar
ghostpit	Avión invisible
this isn't happening	



PLAYSTATION

SLED STORM

■ Para conseguir el Storm Sled, has de ir a la pantalla de opciones, seleccionar Load/Save y luego la opción de Password. Aprieta ◎, ⊛, ⊚, R2, R2, L1, ⊗, ⊛.

■ Para jugar como Jackal, aprieta L2, L2, ◎, R2, ⊚, R1, L1, ⊛ en la pantalla de password.

■ Mata un conejo por atropello y conseguirás 7,500 puntos extra.





CERRAMOS

Duele de verdad. Nos quedarán moratones permanentes, de tanto trompazo como repartimos y recibimos. Si quieres recibir un poco más, acércate por el callejón de Top Juegos el mes que viene. Trae a un amigo; prohibidas las armas. ¿Ha quedado claro?



Si tienes algo que decirnos, escríbenos a Top Juegos- El hogar del truco, MC Ediciones Pº San Gervasio 16-20 08022 Barcelona.

O envía un e-mail a Topjuegos@mcediciones.es

Deathmatch

Pánico prenavideño en todas las plataformas: las ventas se disparan, los lanzamientos se amontonan en las estanterías en una feroz lucha por su lugar al sol...

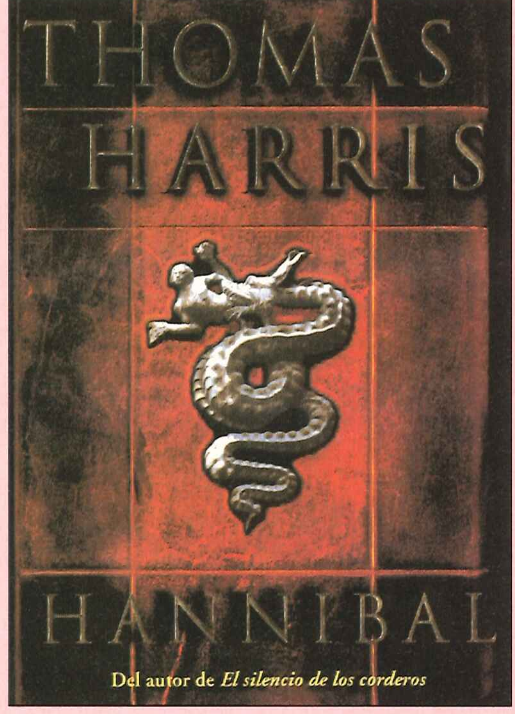
Fuente: Centro Mail Tel. 902 17 18 19

PC Top 10	Dreamcast Top 10	PSX Top 10	N64 Top 10
1. FIFA 2000	1. The House of the Dead 2+Pistola	1. Final Fantasy VIII	1. Jet Force Gemini
2. Age of Empires II: The Age of Kings	2. Sonic Adventure	2. FIFA 2000	2. Rayman 2
3. Mig alley	3. Blue Stinger	3. Dino Crisis	3. SW1 Racer
4. Castrol Honda Superbike 2000	4. Speed Devils	4. SW1: La amenaza fantasma	4. GoldenEye (Player's choice)
5. C&C: Tiberian Sun	5. Sega Rally 2	5. Tekken 3	5. Shadowman
6. PC Fútbol 7.0	6. Ready 2 Rumble	6. Metal Gear Solid SM	6. Mario Kart 64
7. Driver	7. Tokyo Highway Challenge	7. Final Fantasy VII	7. Turok 2: Seeds of Evil
8. SW1: La amenaza fantasma	8. Power Stone	8. Resident evil 2	8. Mario Party
9. PC Fútbol Extensión 7.0	9. Dinamite Cop	9. Gran Turismo	9. The Legend of Zelda
10. Space Clash	10. The House of the Dead	10. Time Crisis+Gun Con	10. Hybrid Heaven

Game Boy Top 10	Top 10 Japón (Todos los sistemas)	Top 10 EE. UU (Consolas)	Top 10 G.B. (Todos los sistemas)
1. Pokémon Rojo	1. SD Gundam Generation Zero PSX	1. WWF Attitude PSX	1. SW1: Phantom Menace PSX, PC
2. Pokémon Azul	2. Everybody's Golf PSX	2. Pokémon Snap N64	2. Driver PSX, PC
3. Super Mario Bros DX	3. Mario Golf GB, GB C	3. Madden NFL 2000 PSX	3. Pokémon Red GB
4. Super Mario Land 3	4. Yugioh II GB	4. Pokémon Blue GB	4. Pokémon Blue GB
5. warioland 2	5. Jikkyou Power Pro Baseball '99	5. Pokémon Red GB	5. Tony Hawk's Skateboarding PSX
6. Bugs Bunny & Lola Bunny	6. Accompaniment Anywhere PSX	6. Pokémon Pinball GB	6. C&C: Tiberian Sun PC
7. The Legend of Zelda DX	7. Soul Calibur DC	8. NFL GameDay 2000 PSX	7. South Park PSX, N64, PC
8. Bichos	8. Ranch story GB" GB	9. NCAA Football 2000 PSX	8. Soul Reaver PSX, PC
9. La pesadilla de los pitufos	9. Real Robot Battle Front PSX	10. Legacy of Kain 2 PSX	9. Tekken 3 PSX
10. V-Rally	10. Dino Crisis PSX		10. Colin McRae Rally PSX, PC

Nuestra apuesta del mes

HANNIBAL



Thomas Harris

En esta vida casi todo es relativo, y apostamos que casi nadie creía que Hannibal (secuela de El silencio de los corderos por si queda alguien que no lo sepa) iba a ser una perla exquisita de la literatura contemporánea. Ah, ¿había alguien? Pues que despierte, este libro es un producto estrictamente comercial que busca atraer a las masas (subyugadas por el morbo del psiquiatra caníbal) y al dinero de Hollywood (subyugado por el dinero de las masas subyugadas,etc.).

Y, dado que consigue exactamente lo que pretende, éste debemos considerarlo un buen libro. ¿O no?

Entretenido a pesar de su extensión (y esto sí es un aviso: tiene más de 500 páginas) con buenas dosis de sangre y perversión y la justa medida de rollo pseudo-psicológico. También es verdad que mete la pata unas cuantas veces (el final es un poco cutre y se hace tonto e innecasario que Harris dé una explicación tópica al canibalismo de Lecter) y que, en ocasiones, uno no sabe muy bien qué está leyendo. Hay un personaje, por ejemplo, que parece sacado directamente de una novela de Tom Sharpe: un millonario pedófilo a quien Lecter drogó mientras practicaba comprometidos rituales sexuales y al que convenció para que se destrozara la cara y se la diera a sus perros. Parece ser que al hombre no quedó satisfecho con su experiencia como Dog-Chaw y a modo de venganza ha creado una raza especial cerdos para que devoren al doctor.

Otro detalle importante es que él no puede moverse y es su hermana (una culturista lesbiana) quien ejecuta sus planes a cambio de que el millonario le ceda su semen para inseminar a su novia. Podría seguir, pero creo que esto ilustra con bastante claridad el rumbo que toma la novela y lo que uno debe esperar de ella.

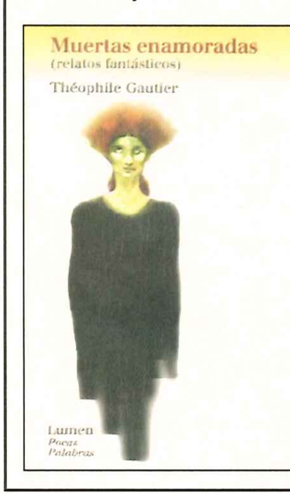
Lo que está claro es que *Hannibal* es un libro muy mediatizado por su futura adaptación cinematográfica (hay que tener en cuenta que los derechos fueron comprados antes de que se escribiera) y que no pretende ser más de lo que es: literatura de palomitas. Es absurdo pues, entrar a analizar sus trillados recursos y sus tramposos giros. Lo que sí es más sorprendente es que Thomas Harris haya incluido tanta casquería gratuita, porque esto ya ha motivado, por ejemplo, la negativa de Jodie Foster a participar en la película. Lo llamaría movimiento arriesgado, pero estoy demasiado convencida de que responde a algún tipo de estrategia comercial. ¡Qué dura es la vida de los escépticos!

Muertas enamoradas

Théophile Gautier
■ ***Editorial Lumen***

■ Théophile Gautier compartió generación con Baudelaire y vivió un periodo histórico de agitados cambios sociales y de mentalidad. *Muertas enamoradas* es una compilación de relatos fantásticos que ofrece la posibilidad de entender desde dentro un siglo tachado de historicista y conservador. También ofrece muchas más cosas, pero sólo eso ya bastaría para leer con atención intenso y desconcertante. En cada una de las narraciones, mujeres muertas, fantasmas de un pasado inevitablemente mejor, cruzan el túnel del tiempo para vivir con un hombre (alter ego de Gautier) una pasión que va más allá de la muerte. El protagonista masculino encuentra en el sueño el ideal de pareja que no le ofrece su presente. Una diosa de belleza exultante y sobrenatural que aparece por voluntad o invocación y desaparece por fuerza, porque siempre hay un amanecer para acabar con cualquier sueño.

Isabel Graupera

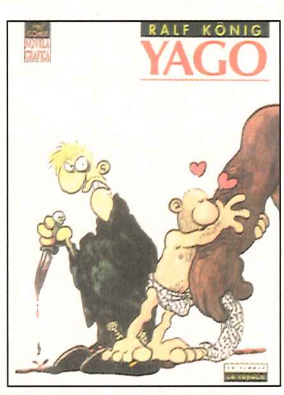


Cómic

■ **Yago**
■ **Ralph König**
■ ***Ediciones La Cúpula***

■ Ralph König, para quien no lo conozca, es el dibujante alemán más leído de los últimos tiempos. Nacido en 1960, todo su trabajo se ha fundamentado en narrar la cotidianedad del mundo gay desde puntos de vista dispares. No hace demasiados meses se estrenó una película de curioso título: *El condón asesino*. Pues bien, el filme en cuestión era la adaptación cinematográfica de una de las historietas de König.

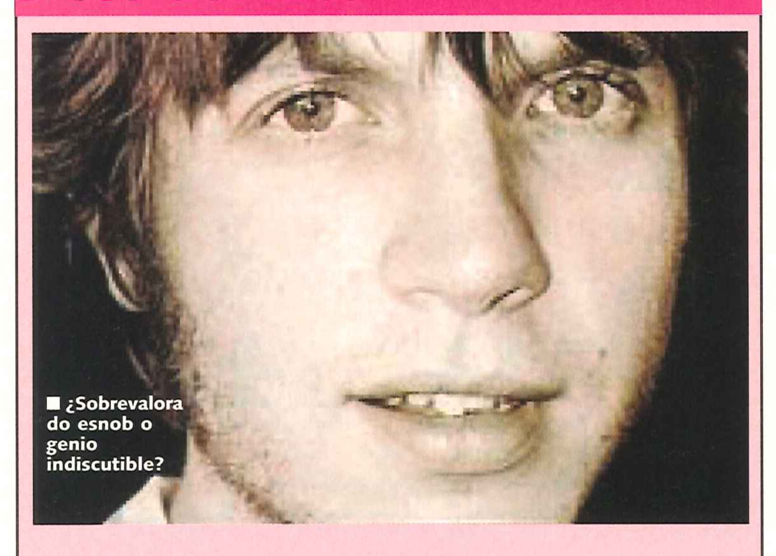
El décimo álbum de este magnífico creador vuelve a inspirarse en los clásicos para tejer una nueva historia de amor, enredo, pasión e intriga, como ya hizo en *Lisístrata*, inspirada en la obra de Aristófanes. Ahora, en *Yago*, se revisa al mismo William Shakespeare y se funden sus mejores obras –de *Hamlet* a *Otello*- en una divertida historia protagonizada, eso sí, sólo por hombres a los que gustan otros hombres. König es, ante todo, un dibujante de estética naïf que tiene la peculiaridad de contar historias ambientadas en el mundo



gay, sólo eso. Por lo demás, su éxito en Europa se fundamenta en la variedad de su público, formado, efectivamente, por lectores adultos de todo tipo. Penséis lo que penséis, el último trabajo de Ralph König es irónico, sensible y muy trabajado. Absolutamente recomendable.

Lluís B.Toledano

Disco del mes



■ ¿Sobrevalorado esnob o genio indiscutible?

Sorpresa y genio

BECK
MIDNITE VULTURES
Geffen

Sorprendente suele ser el adjetivo más utilizado cuando se habla de un nuevo disco de Beck. Pero lo cierto es que este hombre vive instalado en la genialidad, la inquietud y la sorpresa. A estas alturas, lo sorprendente sería que un disco suyo no nos sorprendiera.

Tras *Mutations*, maravilla de aire folky que realizó en tan solo dos semanas, Beck vuelve a la carga con *Midnite Vultures*, explosión de funk dadaísta que mama directamente de fuentes como Prince o James Brown, pero que tiene el sello indiscutible del hombre más ecléctico del panorama musical actual. Para muchos, este nuevo álbum es la continuación lógica de su aclamado *Odelay!*, pero en realidad *Midnite Vultures* va más allá en cuanto a investigación, variedad y factura.

Los tres años de gira de *Odelay!* se hacen evidentes en este nuevo trabajo. *Midnite Vultures* recoge la esencia de los directos de Beck, demostraciones de eclecticismo en las que todo tiene una finalidad festiva.

Muchos dirán que copia a Prince —o incluso que *Midnite Vultures* es el mejor álbum que ha realizado el de Minneapolis desde *Sign O' The Times*— pero lo cierto es que el Príncipe hace años que extravió el camino y ya le gustaría ser capaz de seguir alguna de las direcciones que Beck apunta.

Uno de los motivos de comparación evidente es la joya que cierra el disco, *Debra*, canción que forma parte del repertorio de directos de Beck desde hace años, pero que jamás había grabado y que presenta un intenso color púrpura creado a partir de trompetas muy cool, un órgano hammond, una guitarra con toques muy funky y un falsete de los que ponen la piel de gallina.

Otros temas destacables son *Beautiful Way* —tema más parecido a los de *Mutations* y en el que colabora Beth Orton—, *Mixed Bizness*, rotundidad de soul grasiento o *Sexx Laws*, que supone el adelanto más acertado que se ha hecho en muchos años a cualquier disco, ya que lo resume perfectamente: una genialidad fiestera repleta de funk, cinismo, ironía y mucho, mucho sexo.

En resumen, música inteligente, excitante y futurista, aunque basada en sonidos retro, salida de la coctelera inagotable de Beck para ser disfrutada, escuchada y estudiada hasta la saciedad.

★★★★★ *Xavier Lezcano*

Madness

Wonderful
■ *Virgin/Chewaca*

■ Dicen que siempre supieron que volverían. Lo tenían claro, porque todavía significan mucho para muchos. Y es que ellos siempre han sido el grupo preferido de los hermanos mayores, aquellos que introdujeron a toda una generación a The Style Council, The Specials o Dexy's Midnight Runners. En medio de los ochenta, cuando Inglaterra se sumía en una crisis social de dimensiones bíblicas, con el thatcherismo apretando y ahogando. Cuando los skinheads eran buenos, cuando las series de la BBC finalmente nos descubrían para qué se había creado la televisión, cuando los hooligans arrasaban las ciudades de Europa y el Liverpool era el mejor equipo del mundo. En medio de los ochenta, la última época de la música como prioridad. Antes de que llegara el mercado y con él Britney Spears con pechos de silicona a los dieciséis y clases de baile aceleradas. Y en aquel momento el mundo era un sitio horrible en el que vivir. Y ahora también. Entonces la maldad era sincera. Ahora no.
Y vuelven Madness y lo hacen con disco fantástico, muy cercano a su época más pop y orquestal, o sea, cerca de *Our House*, *It Must Be Love* o *Tomorrow's Just Another Day*. Sólo un par de toques de ska en las deliciosamente añejas *The Communicator* y *Dip Fed Fred* y mucha melodía. *Lovestruck y Johnny The Horse son los dos primeros singles y no exagero si afirmo que están entre los diez mejores del grupo. Y no estamos hablando de cualquier banda, sino del grupo británico con más singles en el top ten después de los Beatles. Esto sí que es un retorno.*

★★★★ *X.S*

Gorky's Zygotic Mynci

Spanish Dance Troupe
■ *Caroline*

■ Hace un año los Gorky´s eran despedidos por su compañía discográfica. Un nivel de ventas bajo y una fusión estilo BSCH precipitaban la caída de uno de los grupos más interesantes y prolíficos de los últimos años. Malditas multinacionales, cómo se atreven a defenestrar a un grupo galés. ¿No saben que esto es lo que se lleva? ¿No saben que Gales es el nuevo Manchester? ¿Ignoran que la psicodelia es el nuevo rock and roll y el autismo la expresión máxima de la actitud? Ignorantes. Dios, el mundo de la música está en manos de gente que se cree que esto es un negocio. NO. Es arte. Expresión. Tormento. Sufrimiento. Pringles. Por favor, es introspección pop de organillo y sitar, son melodías arrastradas y orquestaciones soñolientas. En este mundo no se baila, aunque se esté enfadado, borracho y con la hormona disparada. En este mundo temas tan geniales como Poodle Rockin' o Spanish Dance Troupe acaban deslucidos por el contexto porque los discos son demasiado largos. Ahora se llevan álbums de diecisiete temas, lo que hace años era la carrera completa de más de un grupo. Estos ejecutivos no saben nada. Gracias a Dios y a las setas alucinógenas, los Gorky´s han vuelto y tu vecino el freak ya puede volver a querer parecerse a Euros Child, ya puede contarse los dedos de los pies y mirar a la taza del water después de tirar de la cadena. El siglo XXI es suyo. Mamá, quiero ser raro.

★★★ *X.S*

The Clash

Fron Here To Eternity
■ *Sony*

■ Sin cogemos (ojeamos, para los lectores sudamericanos) uno de estos volúmenes que cada año se editan sobre la historia del rock y buscamos en la p de punk, encontraremos una serie de grupos que poco tienen que ver con la palabra. Claro que fue un movimiento de mentira que duró poco más de un par de años y que se autodestruyó con la misma facilidad con la que el propietario de una tienda de ropa de Chelsea, su mujer diseñadora y un par de periodistas adictos a la heroína lo crearon, pero significó mucho más que la mayoría de las miniescenas que se han sucedido a lo largo de esta ínfima década. Acabó con el rock sinfónico y amenazó a la monarquía mucho más de lo que el partido laborista ha conseguida en toda su historia. El punk. Ay, qué alegría ver a jóvenes agujereados con imperdibles asustar a tiernas viejecitas, escupirse y romperse botellas de cerveza en la cabeza. Pero, ¿sabes? Sid Vicious murió. Pero Joe Strummer no, y esto no es sólo un dato sobre la población mundial, es una metáfora sobre el movimiento. Lo es porque los Clash fueron el único grupo verdaderamente punk. Por

ideología, por actitud, por estética. Porque eran del este de Londres y porque eran de izquierdas. Y porque el punk no ha muerto. The Clash fueron los mejores, haciendo punk, haciendo ska o haciendo dub. Haciendo rock. Suyo es el único disco que ha ganado en las listas de dos décadas distintas (London Calling), suyo es el pasado y suya es nuestra memoria. Porque ya no se hacen grupo como éste. Hoy se edita el primer disco en directo oficial de la que tal vez es la banda más total de la historia del rock. Cómpratelo y escupe sobre el yate del Rey. Ya es hora de rebelarse, que llevas diez años viendo la tele.

★★★★★ **X.S**

Fiona Apple

When The Pawn...
■ ***Sony***

■ Pese a que Fiona Apple sigue siendo una gran desconocida en nuestro país, esta chica de apariencia frágil revolucionó la escena musical americana en 1996 con su álbum de debut Tidal. Tras la aparición del disco, gente tan dispar e importante como Marilyn Manson —que le dedicó el tema Apple of sodom—, Dave Navarro (ex-Red Hot Chili Peppers) —que le escribió "Te quiero" con su propia sangre, porque, como su música, salía directamente del corazón— o Courtney Love (Hole) —que envidiaba su expresiva y preciosa voz—, la alabaron y encumbraron. Y no es para menos, porque Tidal era un debut perfecto, suficientemente pulido y sofisticado en sus temas e interpretaciones y con una sensibilidad especial e inusual como para hacerse con un lugar entre los mejores discos del año.
El problema es que con una carta de presentación tan fascinante, la presión y la expectación son tan grandes que la mayoría de artistas se hunden, pero éste no es el caso de Fiona, que haciendo alarde de la dureza que demuestra en sus temas, ha sabido plantar cara a este problema y ofrecer un disco aún mejor, que pule los pocos fallos de Tidal y resulta aún más variado y adictivo.
Para los que no la conocéis, Fiona tiene puntos en común con Tori Amos, ya que presentan la misma sensibilidad desgarrada a la hora de tocar el piano y la misma ferocidad descarnada. Pero Fiona tiene un estilo más cercano al jazz-blues y una voz más aterciopelada e infinitamente sexy, aunque dura y desgarrada al mismo tiempo. Maravillas como Get gone, Paper bag o Love ridden, demuestran que Fiona Apple no es flor de un día y que más allá de sus espectaculares ojos y delicada figura hay una cantante y compositora de un peso y calidad indiscutible.
When the pawn... es un trabajo compacto, visceral y honesto, pero sobre todo oscuro y emocionalmente denso, pero que presenta unos preciosos arreglos que aportan color a la oscuridad general del disco. Una maravilla para los momentos duros.

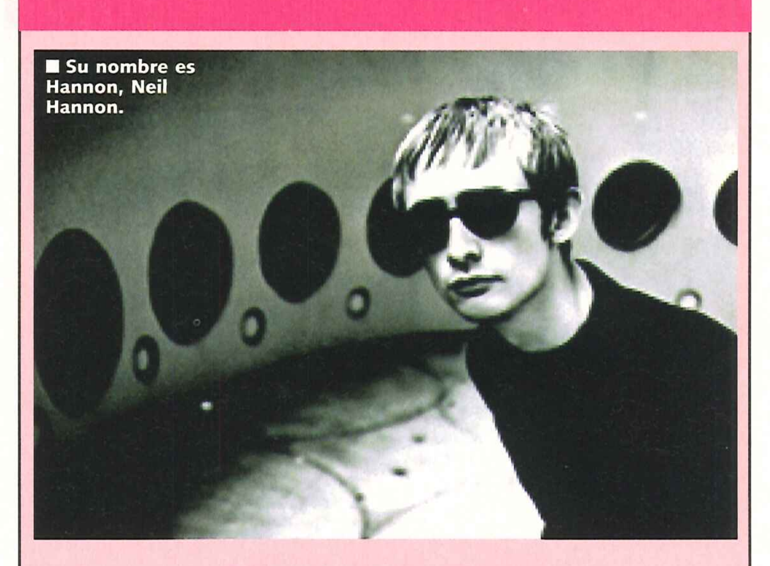
★★★★★ **X. L**

Bernard Butler

Friends And Lovers
■ ***Creation/Sony***

■ La vida da vueltas y tal. Suede fueron la esperanza blanquísima del pop británico durante casi un año. Luego, por unos meses, fueron los outsiders del britpop, con un disco majestuoso, ventas pobres y miles de copias en las cubetas de las tiendas de segunda mano. Dos años después y por un año más fueron el pastel del glamour, el grupo preferido por las primitas peudomodernas. Y este 1999, y por una semana, fueron el bluff del año, para luego acabar siendo poco más que nada, una mota de polvo. Bernard Butler fue un genio durante casi tres años, durante un poquito más fue el mejor guitarrista del mundo y durante ese periodo prácticamente el mejor compositor en activo del pop británico. Luego, hace un par de años, fue lo que Suede deberían ser durante un single para acabar siendo todo lo contrario durante el resto del álbum. Y fue un pesado durante su gira veraniega.
Ahora saca su seguno disco, *Friends And Lovers*, un álbum bastante más vivo que su primera obra. Un gran disco comparado con *Head Music*, bueno al lado de su propio debut y un bodrio si lo ponemos al lado de *Dog Man Star*. *Friends And Lovers* tiene momentos enormes, como *You Must Go On, What Happened To Me* o *Cocoon*, momentos en los que Butler compone, toca y canta como los dioses. Lo que pasa es que luego le vuelve la vena Verve/Weller que prácticamente arruinó su debut y que evita que este sea un muy buen disco. Pero, claro, como en la vida todo es en virtud de con qué se compare, he de decir que Butler ha hecho la obra del siglo al lado del ínfimo *Head Music*. Un paso adelante.

★★★ **N.P**



■ Su nombre es Hannon, Neil Hannon.

Un albúm largo sobre el amor

THE DIVINE COMEDY
A SECRET HISTORY
Setanta/Sony

Tras una carrera más larga de lo que las listas y nuestra memoria pueda creer, Neil Hannon (o sea Divine Comedy) cambia de discográfica y abre una nueva etapa en este proyecto suyo que le ha llevado de vivir en bedsit sucio en Dublín a ser el cronista oficial del pop elegante de esta Inglaterra en decadencia.
Hannon produjo en Fin de Siècle (su último disco de estudio) una obra ambiciosa, magna e irónica. Casi demasiado, pues le acabó saliendo un disco irritante por sobrecargado, una broma con poca gracia y sólo un par de canciones. Pero como acostumbra a suceder en estos casos, el disco fue un éxito y Hannon se afianzó en el papel de estrella, aunque cada vez parecía apetecerle menos ser el personaje que había creado en Promenade y Liberation, que había perfeccionado en Casanova y que había llevado al extremo en A Short Album About Love. Finalizado el contrato, Hannon firmó por Parlophone y regaló a Setanta este disco de grandes éxitos, diecisiete temas deliciosos, malvados, grandilocuentes, inteligentes, divertidos y bien vestidos. El disco se centra en la época más brillante creativamente hablando de Hannon, o sea, Casanova y A Short Album About Love, pero lo que realmente sorprende es la calidad de los nuevos temas (Gin Soaked Boy y Too Young To Die), la impresionante nueva versión de The Pop Singer Fear Of Pollen Count y la inclusión de esa descerebrada revisión en clave europop que realizara del clásico de Noel Coward I've Been To A Marvellous Party. Si a esto el añadimos el tierno abandono de la toma original de Your Daddy's Car, la ironía orquestal de The Frog Princess, la belleza lírica de Everybody Knows y la perfección pop de Becoming More Like Alfie, tenemos un disco que nunca te cansas de escuchar, que vive en el repeat y en la memoria, pues estos temas son parte de lo poco bueno que va a dejar el cadáver apestoso de esta década. Hannon -junto a Jake Shillingford y Jarvis Cocker- ha reinventado el pop en los noventa, le ha dado ese deje romántico y desesperado, esa ilusión del perdedor elegante. El domingo por la tarde del soltero de pipa y batín, y aunque todo esto tal vez sea una ilusión nuestra, ya que estos personajes también llevan calzado deportivo y bajan la basura, es innegable que nos dan la posibilidad de volver a soñar. Y eso no se paga con dinero. Bueno, sí, con las tres mil pelas que vale este disco.

★★★★ ***Xavier Sancho***

La película del mes

EL CLUB DE LA LUCHA

ASALTO AL VACÍO


■ Un tipo ordinario a punto de desatar al demonio que lleva dentro. Brutal.

■ Dir: **David Fincher**
■ Int: **Intérpretes: Brad Pitt, Edward Norton, Helena Bonham-Carter**

Qué nos queda, después del desengaño, cuando, una vez muertas las quimeras, nos invade la desesperación? Pues un empujón de supervivencia, a través de la destrucción si hace falta. El club de la lucha llega a tu ciudad. Puños fuera.

El escenario central y primera víctima será ese Planeta Champú donde señorean Minnie Mouse, Bill Clinton y Kate Moss. Bajo su yugo, un anónimo insomne y frustrado (Edward Norton), asalariado sin cicatriz en el alma ni sangre en las venas. Él es John Doe, él somos todos y uno siempre solo, el paradigma de una generación que ha robado sus valores al fahrenheit del GQ. Treintañeros con una identidad hecha de posesiones mundanas (slips de Calvin Klein, muebles escandinavos, bólidos, glamour en bote) y que no conocen la catarsis del dolor. La redención de Doe empieza con la visita a grupos de autoapoyo (castrados o enfermos de SIDA) y acaba acercándole a Tyler Durden (Brad Pitt), su kamikaze personal, quien le ofrecerá la salvación a través de las emociones fuertes. Juntos fundan El Club de La Lucha, en un principio grupo clandestino de boxeo y, al final, colectivo en pos de la acción mutante.

El objetivo de este blockbuster es violar la tregua con el orden natural de las cosas, sea por el medio que sea. Y resulta asombroso que sea en Hollywood donde se produzca este atentado a la sociedad moderna y lo políticamente correcto, todo un frente contra la tiranía de la sensatez y el equilibrio. En lo puramente cinematográfico, el bárbaro de Fincher (*Seven*) plantea iguales retos, sorteando el tópico en un rastreo de los límites del medio: narración de taquicardia, caos subliminal, infografía, pornografía y hemoglobina confluyen en un guiñol que parece ideado conjuntamente por Kurt Cobain, Rasca y Pica, Nietzsche y Bret Easton Ellis. Detrás de las bambalinas, un valioso mensaje de libertad: luchad por engendrar y alimentar la propia existencia, ardua tarea, inútil quizá. Pero luchad, demonios.

★★★★ ***Juan Manuel Freire***

El sexto sentido

■ Director: **M. Night Shyamalan**
■ Intérpretes: **Bruce Willis, Olivia Williams, Haley Joel Osment**

■ El psiquiatra infantil Malcolm Crowe está disfrutando de los mejores años de su vida. Una cuenta corriente con más ceros que pelo en la espalda de Roberto Dueñas y una esposa amantísima hacen de él un hombre dichoso y encantado de haberse conocido. Pero un día sufre la brutal agresión de un ex paciente cabreado y ya todo empieza a ir cuesta abajo. Se recupera, pero ha desarrollado una especie de sexto sentido, una de aquellas cualidades incómodas de las que (como pasa con el sentido común) todo el mundo presume pero casi nadie tiene. El día que un niño afirma en su consulta "Puedo ver a los muertos y me piden que haga cosas por ellos", se abre la caja de los truenos y Crowe se ve envuelto en una esotérica intriga de la que va a serle difícil salir vivo y cuerdo.
Bruce Willis ha escogido esta intriga psicológica con esposa y niño para descansar un poco de las patochadas en que suele verse envuelto. Y contra todo pronóstico, la película ha arrasado en taquilla. En Estados Unidos hablan de ella como el *Titanic* del 99, con la diferencia de que aquella costó un Potosí y ésta poco más que los honorarios de Willis (algo inferiores a lo habitual, dicho sea de paso). Su secreto es un guión digno de ese nombre, con una buena idea motriz desarrollada con imaginación y gusto, y el sentimiento de estrepitosa calma que provocan las interpretaciones (en especial la del niño Joel Osment) y el inteligente ritmo narrativo. Un cluedo inquietante y sombrío por el que vale la pena pasar por taquilla.

★★★★ *Clara Anglada*

En lo más profundo del océano

■ Director: **Renny Harlin**
■ Intérpretes: **Samuel L. Jackson, Thomas Jane, LL Cool J**

■ Una de apocalipsis tiburonil, con escualos voraces y grandotes recorriendo los vericuetos de una especie de estación espacial. Los animalejos se han escapado de sus peceras por uno de aquellos desastres que produce el uso



■ Bruce por partida doble: una de cal y otra de arena.

irresponsable de la tecnología. Para colmo de males, son inteligentes y escurridizos, casi tanto, como los velocirraptores de *Jurassic Park* o la ameba gigante de *Alien*. Samuel L. Jackson, que sólo pasaba por allí, se verá envuelto en la aventura de su vida y demostrará que es algo más que un multimillonario altruista y coñón empeñado en erradicar el Alzheimer financiando experimentos más que dudosos. Con un presupuesto de exposición universal, un actor de nota y quintales métricos de ruido y furia, Harlin ha cocinado esta peliculilla de sobremesa, recomendable para los que bostezan con *Blade Runner* y no soportan la primera hora de *2001 Odisea del espacio* pero se lo pasaron pipa con *Abyss*, *Aliens* y *Tiburón*. La tercera tribu, los fans de *Matrix* y *Doce monos*, tiene dos opciones: mantenerse al margen o tomársela con sentido del humor.

★★★ ***Ángel Urtubi***



Wonderland

■ Director: **Michael Winterbottom**
■ Intérpretes: **Shirley Henderson, Gina Mckee, Molly Parker**

■ La sorpresa del mes es este estupendo film de Michael Winterbottom. Un director camaleónico, capaz de dirigir films tan opuestos entre sí com *Jude, I Want You*, o la aún no estrenada y multipremiada *Welcome To Sarajevo*. En *Wonderland* se acerca magistralmente a un realismo social muy cercano al de Ken Loach pero con el sentido del humor de Mike Leigh y con el aire de inmediatez de los viejos films del free cinema inglés. Improvisación y veracidad total. Dos días por la vida y milagros de una familia británica al borde del abismo cotidiano con el bullicio de la megaciudad de Londres como testigo de fondo. Grandes personajes desencajados, tan auténticos como desgraciados y dignos a la vez. Unos padres que ya no se hablan marcados por la huida de su único hijo. La madre que desahoga toda su amargura en su marido y en el bingo. Y tres hijas que intentan tirar adelante sus vidas como sea. Una (Gina McKee), obsesionada en encontrar novio a través de los anuncios de los periódicos. Otra (Shirley Henderson), con un ex marido hooligan que no quiere hacerse cargo del hijo común. Y la tercera (Molly Parker), embarazada de un hombre que no quiere asumir la situación. Como ven, y como viene siendo habitual en los films con aire social, el género masculino –y más si es inglés- sigue sin responder.Michael Winterbottom utiliza cámara en mano y planifica las escenas siempre en función de sus estupendos actores. Eso le da el encanto de la inmediatez, un efecto casi documentalista, auténtico. Y, además, con la magia de una ciudad nada cercana al paraíso. La pulcra música de Michael Nyman crea el contrapunto perfecto -quizás exagerado- entre el pulso frenético de sus días y el melodrama con tintes irónicos de sus vidas. El cine inglés sigue estando de enhorabuena y confirma otra vez con este film que sigue siendo la mejor cinematografía de Europa del momento. No te la pierdas. Por nada del mundo.

★★★★ ***Marc Prades***



■ "¿Qué ven mis ojos? Un apetitoso Kit-Kat."

El desayuno de los campeones

■ Director: **Alan Rudolph**
■ Intérpretes: **Bruce Willis, Albert Finney, Barbara Hershey**

■ Ay, pues el libro era mejor. Ay, pues no me lo he leído. Ay, ay, pues que mala es la película. Oi, pues te digo que el libro es genial. No puede ser, la película es terrible.
Y así media hora. Las justificaciones se terminan pronto porque ciertamente no existen. Todos somos conscientes de la sólida carrera criminal del cine basado en la literatura. Grandes asesinatos que han reducido a cenizas o a indigestión de palomitas a grandes obras creadas por señores muy serios que normalmente viven en una casa de tres pisos cerca de alguna carretera ssecundaria de Connecticut. Algunos están hasta muertos, por suerte para ellos. Y esta suerte hubiera sido mía si aquella tarde me hubiera quedado en casa viendo a Ana Rosa Quintana en vez de arrastrar a alguien a ver esto y, claro, no reconocer mi error y pasarme media hora con mi media excusa (ver primera línea). Pero mis problemas dialécticos no os importan demasiado, vosotros queréis saber qué es *Breakfast For Champions*. Pues, a ver, de una manera suave diría que es el mayor fiasco desde *La Hoguera De Las Vanidades*. Un guión plano, incapaz de reflejar la fuerza, la sátira y el humor negro de la soberbia obra de Kurt Vonegut Jr., una concepción visual tan incomprensible como irritante, un Bruce Willis de pena. Un Rudolph que sabe que acaba de desaprovechar la oportunidad de su vida y un Albert Finney que todavía se debe preguntar cómo se dejó engañar para hacer esto. Una historia en principio simple y no difícil de filmar. Un hombre de negocios de éxito con una crisis existencial y un escritor en crisis a secas. Se encuentran, ellos y sus mundos. Situaciones absurdas, humor oscuro y reflexión social. Eso es el libro, la película es una sucesión gags histriónicos que acaban haciendo sentir vergüenza ajena.
No, en serio, que el libro está bien. Anda ya.

★ ***Nacho Puertas***

La pérdida de la inocencia sexual

■ Director: **Mike Figgis**
■ Intérpretes: **Julian Sands, Saffron Burrows, Stefano Dionisi, Kelly MacDonald**

■ Que levante la mano quien desee ver una obra simbolista sobre la corrupción del innato altruismo del hombre. No, yo tampoco. Y yo que creía que el síndrome de "representar" murió en la noche de los tiempos. La última película de Mike Figgis (*Leaving Las Vegas*), no obstante, me contradice con una colección de metáforas que dejaría en pañales al poetastro más cándido. Su meollo es el siguiente: el hombre es primero salvaje, irracional e ingenuo, descubre luego que las niñas no tienen pilila, penetra a una de ellas y se desata la tragedia.
Nada nuevo. La vieja historia del paraíso y la manzana se convierte aquí en parábola de una insultante bobería. Y de pretensión casi antropológica. Con el objeto de aparentar la complejidad que no tiene, su director recurre a un aparatoso montaje donde conviven dos hilos narrativos (la historia de Adán y Eva, el parejo camino de Nick) y una incesante cabriola de tiempos y puntos de vista. Pero Mike Figgis no es Atom Egoyan, ni sospecho que llegue a serlo algún día. Y su pretencioso engendro hace aguas por todas partes. Para presenciar las sugerentes historias de las gemelas o del Nick adolescente, es necesario soportar la latosa odisea del Adán Negro y la Eva Nórdica que ocupa el grueso del metraje. En el mañana, esta película se recordará como la fallida incursión de su autor en el cine de concepto. Si sobrevive al mañana, claro.

★★ ***J.M.F***

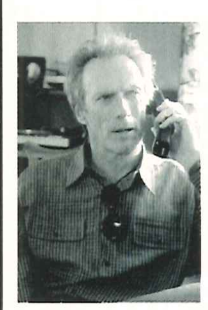
Este mes recomendamos...

PENSAMIENTOS MORTALES





EJECUCIÓN INMINENTE



■ Director: **Clint Eastwood**
■ Interpretes: **Clint Eastwood, James Woods**

Solvencia contrastada, saber hacer, madurez. Todo. Clint Eastwood se ha convertido en uno de los mejores directores del mundo. Miramos atrás y se hace casi imposible nombrar ninguna película mala dirigida por este hombre.



Desde *Birdie* a *Medianoche En El Jardín Del Bien Y El Mal*, pasando por las sublimes *Sin Perdón* y *Poder Absoluto*. La deliciosa *Un Mundo Perfecto*, la cáustica *Cazador Blanco, Corazón Negro*. Eastwood es enorme y prolífico. Y el año pasado hizo su entrega de cada doce meses con esta notable *Ejecución Inminente*, en la que, por lo manido del tema, todavía hay más mérito. Clint es aquí un periodista ex alcohólico, mujeriego y poco dado al trabajo. Por la casualidad y, sobre todo, por la muerte en accidente de tráfico de una compañera (a la que se había intentado beneficiar en la primera escena), nuestro héroe debe hacerse cargo de un artículo sobre la ejecución esa misma noche de un condenado por asesinato. Es un artículo de interés humano, pero como Nieves Herrero no se pone al teléfono para explicarle exactamente qué es ese género, él decide investigar. Y, bien, sí, el resto es bastante fácil de adivinar. Lo que pasa es que a Eastwood no le tiembla el pulso, y es capaz de jugar en más de una liga a la vez. Os hace felices a ti, a tu madre y a la portera. Su cine es universal, y por universal genial, ya que en los últimos treinta años nadie ha sido capaz de crear cine de este calibre. Él ya puede coger lo que sea, que seguro hará algo fantástico con ello. Es lo que nos prometieron que sería Woody Allen en estado de hiperactividad, pero, por mucho que les pese a los casposos de barba y pipa, Eastwood es mucho mejor. Muchísimo.

★★★★ ***Nacho Puertas***

Juegos Salvajes

■ Director: **John MacNaughton**
■ Intérpretes: **Matt Dillon, Neve Campbell, Denise Richards y Kevin Bacon**

■ La evolución de la filmografía de John MacNaughton es menos comprensible que la buena temporada del Rayo Vallecano. Empezó con *Henry*, uno de los filmes más crudos y desgarrados de la década, un retrato de un asesino, una experiencia que nadaba entre el gore y el snuff y que se convirtió en un clásico alternativo. Marcó época y definió las pausas de un género que se ahogaba en la espiral hollywoodense. Luego el dinero llamó a la puerta y MacNaughton descubrió que tenía vicios caros y una hipoteca que pagar, y esto se va cada vez más claro. Sí, tal vez *La Chica Del Gangster* fue una terapia, un ejercicio de distanciamiento con respecto a la crudeza de *Henry*. Cinco años más tarde, *Juegos Salvajes* nos confirma que la carrera de este hombre no va a ningún sitio. Y es que este thriller con afanes clásicos y maneras indies no va a ningún sitio y viene de demasiados. Falla en demasiados aspectos. El reparto es poco creíble (Dillon parece tanto un profesor como yo un levantador de pesos), el guión da demasiadas vueltas y, sí, tiene un giro brillante que le da a la película unos cuarenta minutos de vida, pero el problema es que en el trailer y en la sinopsis te lo explican. Kevin Bacon cada día es peor y sólo la presencia del siempre genial Bill Murray y de la perversamente atractiva Neve Campbell salvan un film que despierta demasiado tarde. No molesta, entretiene a ratos y tiene un buen par de escenas de sexo. Bueno, lo típico.

★★★ ***Xavi Sancho***

Hurlyburly

■ Director: **Anthony Drazan**
■ Intérpretes: **Sean Penn, Kevin Spacey, Chazz Palminteri**

■ Una historia de crisis, un grupo de colegas algo faltos de control. Y, en el centro, un alma que se cuestiona día y noche, pero que probablemente no merece tanta molestia. Nada hace suponer que los significados sean valiosos, que puedan justificar los males innecesarios y la acumulación de hiel. Los fantasmas están dentro de uno mismo, son agresivos y requieren una atención, juegan con la consciencia del hombre; lo trastornan y lo convierten en débil. Si Noah Gordon, la *new age* o la moderna psiquiatría no resuelven el conflicto, existen otros métodos para evadirse de la duda y entrar en el terreno de la libertad, la ausencia de riendas, el poder y el joder, la decadencia, en fin. La línea de la vida cabe en el diagonal de un disco compacto. El agua bendita se vende en la sección de licores. Como muchos otros, los protagonistas de *Hurlyburly* (Chazz Palminteri, Kevin Spacey, Sean Penn) soportan bebiendo, esnifando y practicando el sexo, día a día, el problema de existir. Véanles en su campo de batalla, aunque su verdadera peripecia ocurra bajo la piel.

★★★ ***Juan Manuel Freire***

Próxima parada: Wonderland

■ Director: Brad Anderson
■ Intérpretes: Hope Davis, Alan Gelfant

■ ¿Cómo encontrar a quien busco? ¿Existe el destino? ¿Habrá mensajes en mi contestador? Tres preguntas que uno se hace todos los días, sin respuesta las dos primeras, retórica la última. Sin más tragedia que la infelicidad de cada día, sin mensajes en el contestador ni paseos por compartir, esclavos de Jobim y pendientes del cambio que pueda aportar un elemento desconocido, los héroes de esta divina comedia personifican al urbanita solitario, melancólico y romántico que habita las tripas de cualquier ciudad. Chico (Alan Gelfant) y Chica (Hope Davis) son dos mitades de una unidad, pero el azar se obstina en unirlas primero y separarlas más tarde, manteniendo el todo incompleto. Zarandeos de la casualidad: Chico no conoce Chica. ¿Mañana, o pasado, u otro día, en el metro, al anochecer, cuándo, nunca? ¿Se vencerán a sí mismos a favor de la felicidad, acallarán las voces del tormento, se dará el esperado encuentro? Despejen sus dudas, crean en este éxito indie y alquilen la cinta en su videoclub. Un valor seguro, lo prometo.

★★★★ ***J.M.F***


Compás de espera
¿QUÉ FUE DEL SIGLO XX?
TOP JUEGOS TE DA LA BIENVENIDA AL MILENIO DE QUAKE III ARENA, GRAN TURISMO 2 Y 2000, LA X-BOX, LA GAME BOY ADVANCE, SHEN MUE Y LA DOLPHIN. NO DUDES EN COMPRAR LA MÁS COMPLETA GUÍA PARA EL AÑO QUE INAUGURA EL SEGUNDO MILENIO... O CIERRA EL PRIMERO.
QUAKE III
TOP
JUEGOS
Gran Turismo 2
Todo lo bueno se hace esperar, y éste juego de carreras no sólo es bueno. Es el mejor.
Top Juegos 11. A la venta el 15 de Enero

TOP LISTA

Top Lista PlayStation Nuestras veinte apuestas del año

■ La Play acumula argumentos para demostrar su vigencia en el siglo XXI



1 Metal Gear Solid

■ Acción ■ Konami ■ 7.490 pesetas
Infíltrate en las sombrías instalaciones enemigas Un brillante juego de exploración y camuflaje. Sí, tal vez se hace un poco corto, pero esa es la única objeción que puede hacérsele. ★★★★★

2 Gran Turismo

■ Carreras ■ SCEE ■ 3.990 pesetas
¿Estamos hablando del mejor simulador de la historia? Puede que sí. Lo que ya casi nadie duda es que estamos hablando de un juego extraordinario, con gráficos que rozan la perfección, unos controles sublimes, jugabilidad portentosa y una profundidad comparable a la fosa de las Marianas. Poco más se puede pedir. ★★★★★



3 Tekken 3

■ Beat'em up ■ Namco ■ 3.990 pesetas
Un clásico mejorado
Los gráficos superan claramente el nivel de las primeras entregas. Además, el nuevo sistema de control está pensado para hacer gfelices a los veteranos sin que eso suponga un obstáculo para los novatos. El repertorio de subjuegos y personajes escondidos también tiene su importancia. ★★★★★



4 ISS Pro '98

■ Deporte ■ Konami ■ 8.490 pesetas
El más adictivo de los juegos de fútbol Sin duda el mejor de los simuladores deportivos de la PSX y tal vez también de todos los soportes. Los que prefieren *FIFA* seguro que son fans de Alejandro Sanz y nunca han oído hablar de Vic Chestnut.. ★★★★★



5 Tomb Raider

■ Aventuras ■ Proein ■ 4.990 pesetas
Glorioso antepasado Hay juegos para los que no pasa el tiempo. En otras palabras, Tomb Raider+Serie Platinum= compra muy recomendable. Ser gamer tiene unas exigencias inexcusables, y una de ellas es el respeto a los mayores.★★★★★



6 Resident Evil 2

■ Terror ■ Proein ■ 8.990 pesetas
Sigue la fiesta del gore Sólo los puzzles son exactamente igual que en la primera entrega, el resto es nuevo y mejor, desde los gráficos a la renovada sensación de angustia y pánico que produce jugarlo. ★★★★★



7 Driver

■ Carreras ■ GT Interactive ■ 8.490 pesetas
Un paso más allá Parecía poco menos que imposible aportar algo nuevo a un género tan saturado como el de los simuladores automovilísticos. Pero *Driver* lo ha conseguido. A base de elegancia, estética retro y libertad en la conducción. ★★★★★



8 Wipeout 3

■ Carreras ■ Sony ■ 8.490 pesetas
La carrera del futuro Psygnosis sigue avanzando en dirección a un futuro en que las carreras de coches serán glamurosamente salvajes. Si tienes una PlayStation debes tener también este juego. ★★★★★



9 Final Fantasy VII

■ Rol ■ Sony ■ 9.990 pesetas
Más épica y más fantasía De acuerdo, los juegos de rol con un nivel de sofisticación y complejidad tan alto no gustan a todo el mundo. Pero justo es reconocer la calidad, y eso es algo que no le falta al octavo hermano de la familia *FF*. ★★★★★



10 Anna Kournikova Tennis

■ Deportes ■ Sony ■ 7.490
Comedia con raquetas Tal vez la presencia de Kournikova no es más que un truco promocional, pero sí ha servido para que en este título haya más simulación y menos surrealismo que en los anteriores de la serie *Smash Court Tennis*. ★★★★



11 Silent Hill

■ Teror ■ Konami ■ 9.490 pesetas
Sordidez y decrepitud en 3D Una orgía de miedo, tinieblas y armarios llenos de cadáveres descuartizados con la que Konami redondea su año de gloria en PlayStation. ★★★★★



12 Ridge Racer 4

■ Careras ■ Sony ■ 7.990 pesetas
A toda pastilla Si hablamos de velocidad y derroches adrenalínicos este juego tiene muy pocos rivales. 320 vehículos, ocho circuitos en los que te quedarías a vivir y un brillante modo para dos jugadores son sus otros argumentos. ★★★★★



13 Colin McRae Rally

■ Carreras ■ Proein ■ 3.990 pesetas
Real (y rural) como la vida misma Se distancia de los simuladores al uso en su apuesta por una estética campestre y su placidez: aquí la meteorología y los daños en el vehículo son tus únicos rivales. ★★★★



14 Doom

■ Shoot'em up ■ GTI ■ 3.990 pesetas
La apoteosis del vaciado de niveles Este shooter clásico de id Software tiene el indiscutible honor de ser una de las mejores conversiones PC-PlayStation de la historia. Sorprende la de cosas que caben en sólo 32 bits. ★★★★★



15 MicroMachines V3

■ Carreras ■ Proein ■ 3.990
Coches minúsculos recorren tu sala de estarEl viejo simulador miniaturista en 2D salta a la falsa tridimensionalidad. Y es precioso. Carreras en cocinas, cuartos de baño y pupitres, todo con una profundidad de juego increíble. ★★★★★



16 Syphon Filter

■ Deportes ■ Sony ■ 8.490
Acción con el motor de *Tomb Raider* Nada entre diversas aguas: el shoot'em up, los juegos de exploración tipo *Tomb Raider* o *Metal Gear Solid*... Y vale la pena destacar que en ningún momento se hunde. ★★★★



17 Ape Escape

■ Plataformas ■ Sony ■ 7.490 pesetas
Satisfactoria cacería de simios Sony se resiste a dejar la iniciativa en lo que a descerebrados plataformas se refiere a los chicos de la competencia. Vale, Mario y su banda son, sencillamente, otra cosa, pero las aventuras del pelirrojo de la red cazaprimates no están nada, pero que nada mal. ★★★★★



18 Capcom Generations

■ Retro ■ Cirgin ■ 7.990
Repaso al catálogo Capcom Un vuelo sin motor a la edad de oro de los videojuegos, cuando todo estaba subordinado a la jugabilidad y sobraban la pirotecnia inútil. ★★★★



19 Legacy of Kain: Soul Reaver

■ Aventuras ■ Proein ■ 8.990 pesetas
Un prodigio de la ambientación y el diseño Los pasajes más oscuros de Lovecraft, Clive Baker o Bram Stoker combinados en un charco de hectoplasma gore. Nada que ver con el discreto juego original.★★★★★

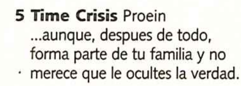


20 Crash Bandicoot 3

■ Plataformas ■ Sony ■ 3.990
Frenesí marsupial Crash no ha cambiado apenas en sus sucesivos saltos de una entrega a otra. Tal vez eso ha decepcionado a algunos, pero es mejor no arreglar lo que no está roto. ★★★



CINCO PRODUCTOS PLAYSTATION A LOS QUE PUEDES JUGAR CON TU ABUELA



1 **Driver** Gti
Empieza impresionándola con tu habilidad al volante.

2 **Theme Park** EA
Para que vea que eres una persona ordenada y práctica.

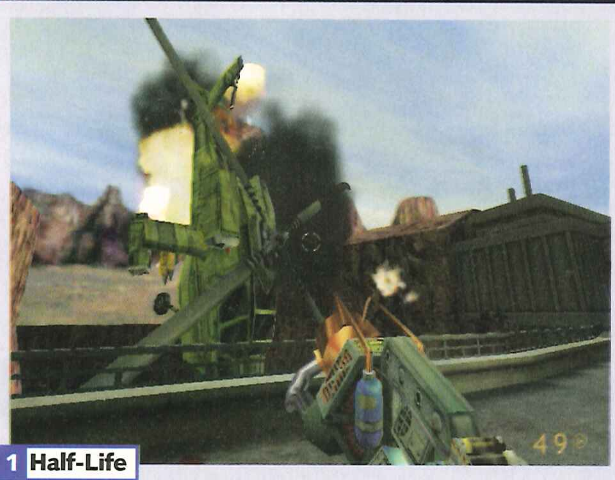
3 **WWF Warzone** Acclaim
Los pensionistas lo encuentran irresistibles. La oirás gritar: "Aplasta a ese enano cabezón".

4 **Um Jammer Lammy** Sony
Para que vea que los videojuegos no son un pasatiempo violento...

5 **Time Crisis** Proein
...aunque, despues de todo, forma parte de tu familia y no merece que le ocultes la verdad.

De acuerdo, estás harto de comprar juegos que dejan peor recuerdo que la IIª guerra mundial. Eso es porque no te asesoras. Ven aquí, que te hablaremos de unos cuantos que valen la pena.

Top 20 PC



1 Half-Life

■ Shoot'em up ■ Sierra ■ 6.990 pesetas

Terrible y verosímil Un shooter en primera persona insuperable en lo que atmósfera y argumento se refiere. Menos visceral que otros pero mucho más inteligente. Incluso plantea dilemas morales. ★★★★★

2 Quake II

■ Shoot'em up ■ Proein ■ 7.995 pesetas

¿Más de lo mismo? Pues sí. Más armamento superlativo, niveles majestuosos y frenesí balístico. La fórmula Quake no admite grandes variaciones, pero tampoco las necesita. ★★★★★



3 Curse of Monkey Island

■ Aventuras ■ EA ■ 6.990 pesetas

La obra maestra del apuntar y hacer click Puzzles iteligentes y controles muy precisos que facilitan la tarea de exploración e investigación. Una delicia para ojos y oídos. Su único inconveniente es la falta de lógica de algunas situaciones. ★★★★★



4 Tiberian Sun

■ Estrategia ■ EA ■ 6.990 pesetas

Extenso e imaginativo juego de estrategia Aunque no sea el producto más original del mundo, es un más que digno continuador de la gloriosa franquicia *Command&Conquer*. Un juego que te sitúa siempre al borde del desastre con la única ayuda de tu capacidad de planificación.. ★★★★★



5 TOCA 2

■ Carreras ■ Proein ■ 7.995 pesetas

Impacto continuo Hasta las vueltas de reconocimiento son un verdadero placer. Si además tenemos en cuenta su rica oferta en carreras extras ya podemos irlo considerando una compra casi obligada. ★★★★★



6 Unreal Tournament

■ Shoot'em up ■ Virgin ■ 7.990

La revolución en el mundo de los deathmatch Su único inconveniente es que exige un equipo de campanillas. Todo lo demás es absolutamente memorable, empezando por la increíble IA de tus rivales y siguiendo por las armas y la gran variedad de opciones. ★★★★★

7 Grim Fandango

■ Aventuras ■ EA ■ 6.790 pesetas

Extraña y divertida Por presentación, concepto y atmósfera, este juego no tiene rival. Candidato seguro a la aventura más grande que jamás pudo vivirse en un PC. Cuesta entender por qué estos juegos nunca son excesivamente populares. ★★★★★

8 Driver

■ Carreras ■ Virgin ■ 7.990 pesetas

El juego más chic del mercado Conducción deliciosa, gráficos de alto standing y una dosis equilibrada e inteligente de cinefilia. ★★★★

9 Tomb Raider III

■ Puzzle ■ Proein ■ 7.995 pesetas

Uno de los retornos de la arqueóloga del revólver En algunos sentidos es la entrega más defectuosa de la serie, sobretodo por ese sistema de controles que ya debería haber mejorado un poco a estas alturas. Aun así, en cuanto a variedad y emoción está por encima de los dos *TR* anteriores.. ★★★★★

10 Dungeon Keeper 2

■ Estrategia ■ EA ■ 6.990 pesetas

Desata a la bestia que hay en ti Poco accesible al principio, pero muy completo y con una extraordinaria profundidad de juego. Su concepto es estremecedoramente genial: es divertido ser malo. ★★★★★

11 Sim City 3000

■ Estrategia ■ EA ■

Urbanízalos Apoteosis de la vida urbana y del genio planificador y constructivo. La serie Sim te da un poder ilimitado y te pone ante decisiones de una complejidad y relevancia considerables. ★★★★

12 Alien Vs Predator

■ Shoot'em-up ■ EA ■ 3.990 pesetas

Marine, alien o depredador Un juego que te da un alto margen de elección y con un muy equilibrado y atractivo diseño de niveles. Su inconveniente es que tal vez resulta demasiado difícil. ★★★★

13 Flight Simulator '98

■ Simulador ■ Microsoft ■

Ultrarrealismo aéreo No se lo recomendamos a los gamers eventuales, es muy selectivo e incluye un manual de dimensiones casi bíblicas. Como se supone que reproduce al detalle la experiencia de pilotar un avión, los controles son de manejo difícil. ★★★★

14 Final Fantasy VII

■ Rol ■ Proein ■ 7.995 pesetas

Extravagancia genial Las únicas objeciones que se nos ocurren es que es demasiado japonés, que a veces puede resultar confuso y que pronto se editará en PC *FFVIII*. Lo demás son todo razones para comprar de una vez esta maravilla. ★★★★★

15 Worms: Armageddon

■ Fiesta ■ Proein ■ 6.990

Bofetones lúdicos Destruye a tus rivales con el máximo de saña utilizando un arsenal que alterna bromas y veras. Una auténtica gema de las partidas multijugador.. ★★★★

16 Battlezone

■ Shoot'em-up ■ Proein ■

Batalla de tanques con estética retro Interpretación libre de un clásico arcade sobre tanques monocolor. Muchas novedades y una mezcla exitosa de combates desde la carlinga y administración de recursos. ★★★★★

17 Kingpin

■ Shoot'em-up ■ Proein ■ 7.995 pesetas

Deslenguado y brutal Uno de aquellos juegos violentos hasta el exceso que los puritanos detestan. Su recreación de los submundos del hampa es aterradora. Júeguese con prudencia: puede provocar remordimientos virtuales. ★★★★

18 Delta Force

■ Estrategia ■ Erbe ■ 7.495 pesetas

Batalla desenfrenada Más que estrategia, esto es destrucción masiva, con armamentos y escenarios tan reales como la propia realidad. Aquí no eres indestructible, cualquier bala perdida puede acabar contigo. ★★★★

19 Jimmy White's 2: Cueball

■ Deportes ■ Virgin ■ 7.990 pesetas

La magia del billar digitalizada Sistema de control gloriosamente suave y una gran precisión en los movimientos y reacciones de las bolas. ★★★★



20 FIFA '99

■ Deportes ■ EA ■ 5.795 pesetas

El fútbol nuestro de cada día Espléndido en muchos sentidos pero algo decepcionante en muchos otros. Es demasiado fácil meter goles, y eso a la larga aburre y mosquea. ★★★

■ **Bienvenido al tipo de perfección pecera que va a acompañarte hasta bien entrado el 2000.**

TOP 5 PARA BARBUDOS Y FANS DE METALLICA



1 **Star Wars: Supremacy** EA
Un Darth Vader muy desmejorado demuestra su capacidad para aburrir hasta a las ovejas.

2 **Discworld Noir** Virgin
Aventurilla negra inspirada en la obra de Terry Pratchett. Tiene sus virtudes, pero irrita su absoluta falta de sentido del humor.

3 **Tomb Raider** Proein
Con un célebre parche que sin duda ya sabéis donde encontrar este juego se convierte en... una diversión no apta para todos los públicos.

4 **Star trek: Federation** Hasbro
Hotel para toda la familia en un espacio exterior a tope.

5 **Mad Trax**
Mal rollo. No merece más comentarios.



TOP LISTA

Top 20 Nintendo 64

La caja de Link y Mario está llena de sorpresas.



1 The Legend of Zelda

RPG ■ Nintendo ■ 8.490 pesetas Una obra maestra absoluta Shigeru Miyamoto no sabría cómo hacer un juego malo. Todo lo que toca se convierte en perfección al cuadrado. Este universo que recorre de cabo a rabo el universo Zelda y lo integra en una bella realización en 3D justifica por sí solo la compra de una N64. ★★★★★

2 Super Mario 64

Plataformas ■ Nintendo ■ 5.990 pesetas
El rey de los plataformas en 3D
Una inmersión de cuerpo entero en el mejor de los mundos posibles. Sublimes controles y adictivo sistema de juego. No sólo inventó un género, también una forma diferente y nueva de acercarse a los videojuegos. ★★★★★



3 GoldenEye

Shoot'em up ■ Nintendo ■ 5.990 pesetas
Creíble y absorbente Desde un hermoso descampado cubierto de nieve a un mugriento lavabo de hombres. Uno de los mejores multijugador en que puedes dejarte tus ahorros.★★★★★



4 Mario Kart

Carreras ■ Nintendo ■ 5.990 pesetas
Vuelve la comedia de carreras La opción multijugador es sin duda la mejor en su género. La necesidad de superar tus tiempos una y otra vez le da un considerable longecidad. ★★★★★



5 Shadowman

Shoot'em up ■ Acclaim ■ 10.990 pesetas
Oscuridad, esoteria y crimen Un pulcro y atmosférico Quake de nueva generación, con guión convincente, ultraviolencia, jazz y los lúgubres pantanos de Luisiana. Mucho mejor que sus equivalentes en otras plataformas. ★★★★★



6 Turok 2

Shoot'em up ■ Acclaim ■ 9.990 pesetas
La caza del saurio Mejora aspectos cruciales del original, especialmente facilitando el sistema de saltos y puliendo los gráficos. Las misiones se parecen sospechosamente a las de *Doom* y es pelín difícil, pero sigue siendo un clásico. ★★★★★



7 F1 World Grand Prix 2

Carreras ■ Nintendo ■ 9.490
Simulador escrupuloso A menos que tu entusiasmo por los juegos de carreras se limite a los modos arcade, este juego puede hacerte muy feliz. Su problema es que el nivel de simulación es tan realista que abundan los tiempos muertos en los que no pasa prácticamente nada. ★★★★★



8 ISS '98

Deportes ■ Konami ■ 9.900 pesetas
Tremendo festival goleador Un juego que merece que le dediques un par de meses de tu vida. O más, porque ningún simulador futbolístico a llegado a un nivel ni siquiera parecido al de esta maravilla. ★★★★★



9 V-Rally

Carreras ■ Infogrames ■ 9.490 pesetas
Apasionante pero difícil Exige un uso continuo de los frenos para evitar que tu auto derrape o vuelque. Puede hacerte perder la paciencia, pero los gráficos, la velocidad de juego y los retos que plantea compensan de sobras. ★★★★★



10 Banjo Kazooie

Plataformasr ■ Nintendo ■ 8.990
Sólo verlo ya parece que te diga "Explórame"
Rare echó el resto en este elegantísimo plataformas. Tan bueno que casi consigue derribar a Mario de su bien ganado pedestal. ★★★★★



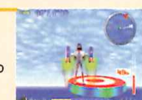
11 Lylat Wars

Shoot'em up ■ Nintendo ■ 5.990 pesetas
Cine interactivo Una adaptación libre del *Starwing* de la SNES que tal vez se hace demasiado fácil. Aun así, es tan inmersivo y, sobretodo, bonito, que jugarás a él sin descanso. Si no lo haces ya. ★★★★★



12 Pilotwings 64

Simulador de vuelo ■ Nintendo ■ 5.990 pesetas
El juego que lanzó la N64 Se mantiene vivo y saludable gracias a su alto nivel de reto y a sus imágenes de un bello realismo. Con pocos juegos puedes hacer tanto y con una sensación de riesgo tan física. ★★★★★



13 Quake II

Shoot'em up ■ Proein ■ 10.990 pesetas
Quake en la N64 o cómo vaciar el océano con una pelo Un pequeño milagro gracias al remozado diseño de niveles y el alto grado de fluidez, naturalidad, velocidad y violencia adrenalínica. ★★★★



14 Wave Race 64

Carreras ■ Nintendo ■ 5.990 pesetas
Un modelo a seguir Juegos de motos acuáticas hay muchos, puede que incluso demasiados, pero ninguno como éste. Belleza en los circuitos y simplicidad y sentido común en el sistema de control. ★★★★★



15 Diddy Kong Racing

Despliegue de pura adrenalina Una densa niebla estilo Turok permite alcanzar velocidades casi inéditas. Las curvas de 90 grados que se abren bruscamente a deliciosos paisajes son toda una experiencia. ★★★★



16 F-Zero X

Carreras ■ Nintendo ■ 8.990 pesetas
Controles sublimes La reducción del detalle gráfico aporta agilidad y velocidad, aunque tal vez no tanto como podría esperarse. De todas maneras, manejar estos autos es una experiencia sublime. ★★★★



17 Snowboard Kids

Carreras ■ Nintendo ■ 5.990
Mario Kart para la generación del snowboard
Una forma segura de hacer amigos es invitar a los candidatos a una partida multijugador de *SK*. Sencillo y divertido, aunque superado por el segundo título de la entrega, inédito en España. ★★★



18 Body Harvest

Shoot'em up ■ Gremlin ■ 10.490
Invasión de serie B Gráficos pobres y diálogos de vergüenza ajena, pero la combinación de elementos de RPG y furia balística da un estupendo resultado en términos de jugabilidad. ★★★★



19 Mario Party

Fiesta ■ Nintendo ■ 9.490 pesetas
Tráete tu propio control Las fiestas privadas una habían dado tanto de sí como desde la edición de Mario Party. Una completa puesta al día de los juegos de tablero clásicos hecha con toneladas de imaginación y tus personajes de Nintendo preferidos. ★★★★



20 Star Wars Episodio 1: Racer

Carreras ■ Nintendo ■ 9.995 pesetas
El sabor del verano No se queda lejos de los clásicos de la simulación futurista. Un juego inspirado y luminoso con su lado oscuro: la baja durabilidad. ★★★★



LOS 5 JUEGOS DE NINTENDO QUE NOS LLEVARÍAMOS A UN REFUGIO ANTINUCLEAR.



1. **GoldenEye 007** Nintendo
¿Qué mejor que un *shoot'em up* para entretenerse mientras el mundo agoniza?

2. **Super Mario 64** Nintendo
Evádete de la muerte y la lluvia ácida con una inmersión en este mundo de fantasías animadas.

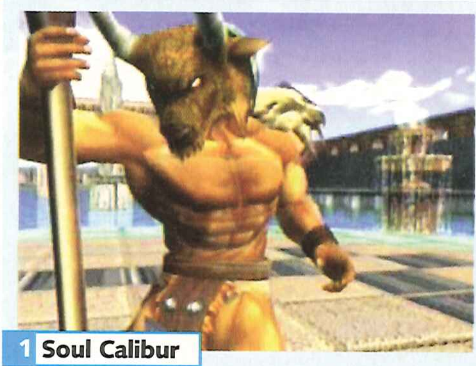
3. **Star Wars Episodio 1: Racer** Nintendo
Para que la Fuerza esté de tu lado y pudieses imaginarte como podría haber sido el mundo si no lo hubiésemos echado a perder.

4. **Wave Race 64** Nintendo
Al mal tiempo buena cara. Y *Wave Race* ofrece precisamente eso: diversión sin condimentos.

5. **South Park** Acclaim
Puede que después de todo esto del apocalipsis no sea mala idea.

Top 5 Dreamcast

■ Las cinco primeras gemas de una consola con futuro.



1 Soul Calibur

■ Beat'em up ■ Sega ■ 8.990 pesetas
La nueva frontera Capcom y Sega se han aliado para rozar las estrellas con la punta de los dedos. Este beater de novísima generación tiene todo lo que puedas desear y seguramente un poco más. ★★★★

2 Sonic Adventure



■ Plataformas ■ Sega ■ 8.990 pesetas
El cielo de los erizos Nuevo mundo de fantasía plataformil para Sonic, Tails, Knuckles y compañía. Puede parecer un tanto absurdo, pero todo cobra sentido en cuanto empiezas a jugarlo. ★★★★

3 Power Stone

■ Beat'em-up ■ Proein ■ 8.990 pesetas
Peleas de bar en estado de gracia Bienvenido al juego de lucha en el que puedes usar vasos, sillas y mesas como armas arrojadizas. El repertorio de personajes y la atmósfera son un portento. ★★★★★

4 Sega Rally 2

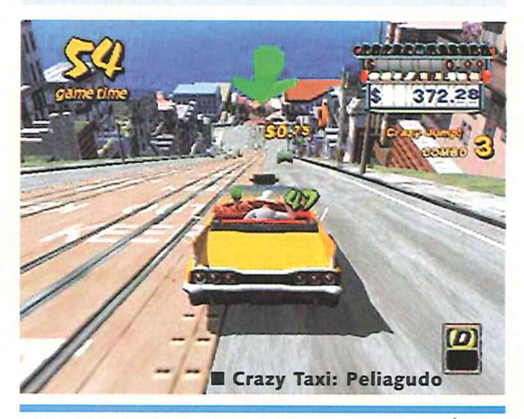


■ Carreras ■ Sega ■ 8.990 pesetas
Un acontecimiento de rango superior La conversión de este arcade mítico por suerte tenía que ser una buena noticia. Si además sale así de bien, la cosa ya es de órdago. ★★★★★

5 Virtua Fighter 3tb



■ Beat'em-up ■ Sega ■
Los combos de siempre pero en 128 bits
Otra conversión con sabor de gran acontecimiento. No tiene el nivel de originalidad de Power Stone, pero ofrece diversión clásica y un repertorio de golpes sencillos y eficaces. ★★★★★



■ Crazy Taxi: Peliagudo

CINCO JUEGOS DE DREAMCAST QUE ESTÁN TARDANDO MÁS DE LA CUENTA

1 **Crazy Taxi** Sega
Ya llega, ahora sí que va en serio.

2 **Star Wars Trilogy** Sega
Suave, elegante y sin Jar Jar. ¡Sí¡

3 **Ecco the Dolphin** Sega
Nada. Reúnete con otros delfines. Busca algo que comer. No suena mal, ¿verdad?

4 **Furballs** Acclaim
Un día de furia en territorio peluche. Armados y peligrosos.

5 **Resident Evil- Code: Veronica** Proein
Delicioso y sanguíneo. Explorará el potencial de la Dreamcast.



■ ¡Manos arriba¡ ¡Nos vamos a Tel Aviv¡

Top 10 Game Boy

■ Los pura sangre del establo Game Boy



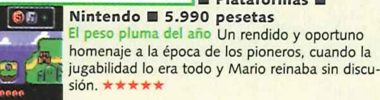
1 Zelda DX

■ RPG ■ Nintendo ■ 5.990 pesetas
Resuelve puzzles con tu elfo favorito Excelente argumento, bonitos gráficos y un desarrollo de lo más envolvente, al estilo de FF VII. Muy bueno para jugar en la playa. ★★★★★

2 Tetris DX

■ Puzzler ■ Nintendo ■ 4.990 pesetas
La versión más adictiva del puzzle ruso Le pierde un poco el blanco y negro, pero es el Tetris de siempre con algo de cosmética y alguna opción extra. ★★★★★

3 Super Mario Bros Deluxe



■ Plataformas ■ Nintendo ■ 5.990 pesetas
El peso pluma del año Un rendido y oportuno homenaje a la época de los pioneros, cuando la jugabilidad lo era todo y Mario reinaba sin discusión. ★★★★★

4 R-Type Delta

■ Shoot'em up ■ Nintendo ■ 5.990
El papaíto de los shooter cruza-pantallas Muy difícil y muy lucida versión de un arcade eterno como el agua y el aire. Perfecto. ★★★★★

5 Super Mario Land



■ Plataformas ■ Nintendo ■ 3.990 pesetas
Uno de los juegos más originales de la GB Los gráficos son sencillos, pero la sutileza de los controles y el excelente diseño de niveles ponen a este plataformas a la altura de las otras maravillas Nintendo. ★★★★★

6 Tennis

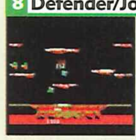
■ Deportes ■ Nintendo ■ 3.990 pesetas
Simplemente genial La modestia de su fórmula y sus gráficos no pueden ocultarnos La Verdad: este es uno de los simuladores deportivos que ofrecen más diversión. Y no eso en este formato. ★★★★★

7 Warioland 2 DX



■ Plataformas ■ Nintendo ■ 5.990 pesetas
El archienemigo de Mario Una soplo de aire fresco en el muy concurrido mundo de los plataformas. Soñarás con monedas y con el insaciable Wario exigiendo que las recojas. ★★★★

8 Defender/Joust

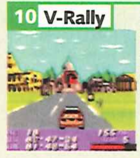


■ Retro ■ Infogrames ■ 5.990
Placer intemporal Un pack de conversiones arcade que no debe pasar desapercibido. El primero es un shooter vacía-pantallas exquisito y el segundo una correcta virguería para supervivientes. ★★★★

9 Harvest Moon

■ Simulador agrícola ■ GT Interactive ■ 5.990 pesetas
En la granja Limpia tu parcela, planta tus semillas, pasa tu tractor. El nivel de detalle y la cantidad de cosas que se pueden hacer te sorprenderán. ★★★★★

10 V-Rally



■ Carreras ■ Infogrames ■ 5.490 pesetas
Verdaderamente impresionante Es difícil que un juego para portátil se acerque siquiera a la sensación de velocidad que produce este juego. Más divertido que sus hermanos mayores. ★★★★

CINCO JUEGOS DE GAME BOY QUE PUEDES LLEVARTE A BODAS Y BAUTIZOS



1 **Harvest Moon** THE
Un juego tan inocente que ni siquiera te echarán de la iglesia si te sorprenden jugando.

2 **Legend of the River King** Nintendo
La pesca invade el mundo virtual. Como lo oyes.

3 **Holy Magic Century** Virgin
Si el sacerdote ve este juego en la pantalla de tu Game Boy se limitará a sonreír con aprovación.

4 **Resident Evil** Proein
Acaba con Satán y su gente. Diabólico.

5 **Tetris DX** Nintendo
Deja caer unos cuantos bloques y antes de que te des cuenta abrá llegado la hora del banquete.

¡QUEREMOS



Llevamos ya diez meses compartiendo nuestras fantasías más íntimas y la verdad es que apenas te conocemos. Saber cómo eres y qué esperas de nosotros puede acercarnos a nuestro principal objetivo: hacer una revista a tu medida. Pero para eso necesitamos información, y TÚ (si tú, no disimules) eres el único que puedes dárnosla. Y como nadie pide algo a cambio de nada, sortearemos juegos de varias plataformas entre los que se decidan a escribirnos. No te duermas, el tren de la nueva generación no va a pasar junto a tu puerta todos los días.



ENTRE TODAS LAS CARTAS RECIBIDAS ANTES DEL PRÓXIMO 1 DE MARZO SORTEAREMOS:

- 5 copias de *Worldwide Soccer 2000* (Sega-Dreamcast)
- 5 copias de Dyplomacy (Proein-PC)
- 5 copias de *Ehrgeiz* (playStation-Sony)
- 5 copias de *Turok Rage Wars* (Acclaim-Nintendo 64)

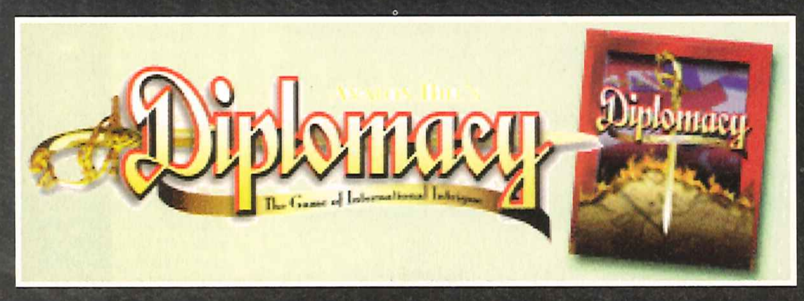














Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

CONOCERTE!

Encuesta TopJuegos

Nombre completo: ....

....

Domicilio: ....

Edad: ....

Sexo: ....

¿Estudias, trabajas...? ....

¿Cuál es tu nivel de estudios?

- ☐ EGB
- ☐ ESO
- ☐ BUP/COU
- ☐ UNIVERSITARIOS

¿Qué plataforma o plataformas para videojuegos tienes en casa?

- ☐ PC
- ☐ NINTENDO 64
- ☐ PLAYSTATION
- ☐ DREAMCAST
- ☐ GAME BOY
- ☐ OTRAS (Especificar) ....

¿Piensas comprarte una plataforma nueva en el 2000?

....

¿Cuál?

....

¿Cuánto dinero inviertes en videojuegos al año?

....

¿Cuántas horas semanales dedicas a jugar?

....

Del 1 al 10, ¿cómo valorarías TOP JUEGOS?

....

¿Cuáles son tus secciones preferidas?

....

....

....

¿Cuáles te gustan menos o suprimirías?

....

....

....

¿Con qué frecuencia compras TOP JUEGOS?

....

....

¿Qué otras revistas de videojuegos lees habitualmente?

....

....

¿Qué es lo principal que le pides a estas revistas?

....

....

....

¿Qué te decide a comprarlas?

- ☐ LA PORTADA
- ☐ LOS REGALOS
- ☐ OTROS (Especificar) ....

¿Cómo te enteraste de que existía TOP JUEGOS?

....

....

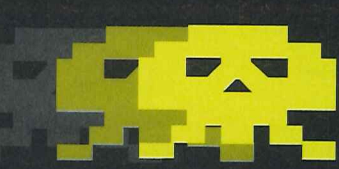
En caso de ser premiado en el sorteo, ¿en qué plataforma te gustaría recibir tu premio?

....


¡Suscri
TOP
Suscríbete a
JUEGOS

pete!

Hazlo ahora. ¿A qué demonios esperas?



Suscripciones



¿Aún no sabes lo que vas a pedir a los Reyes?

Olvídate de ese trío de despotas barbudos y manirrotos y hazte a ti mismo el mejor de los regalos: los doce próximos números de Top Juegos. Aterrizarán puntualmente en tu buzón sin que tengas que ir dejando por aho mandarinas, nueces o calcetines sucios.

Deseo suscribirme a Top Juegos por un año (12 números) al precio especial de 4.150 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada). Europa: 5.858 ptas.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....
Forma de pago ....

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
❑ Tarjeta de crédito.
❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....
Calle: .... N.°: ....
Población: .... C.P.: .... Provincia:

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A.:

Firma del titular:

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

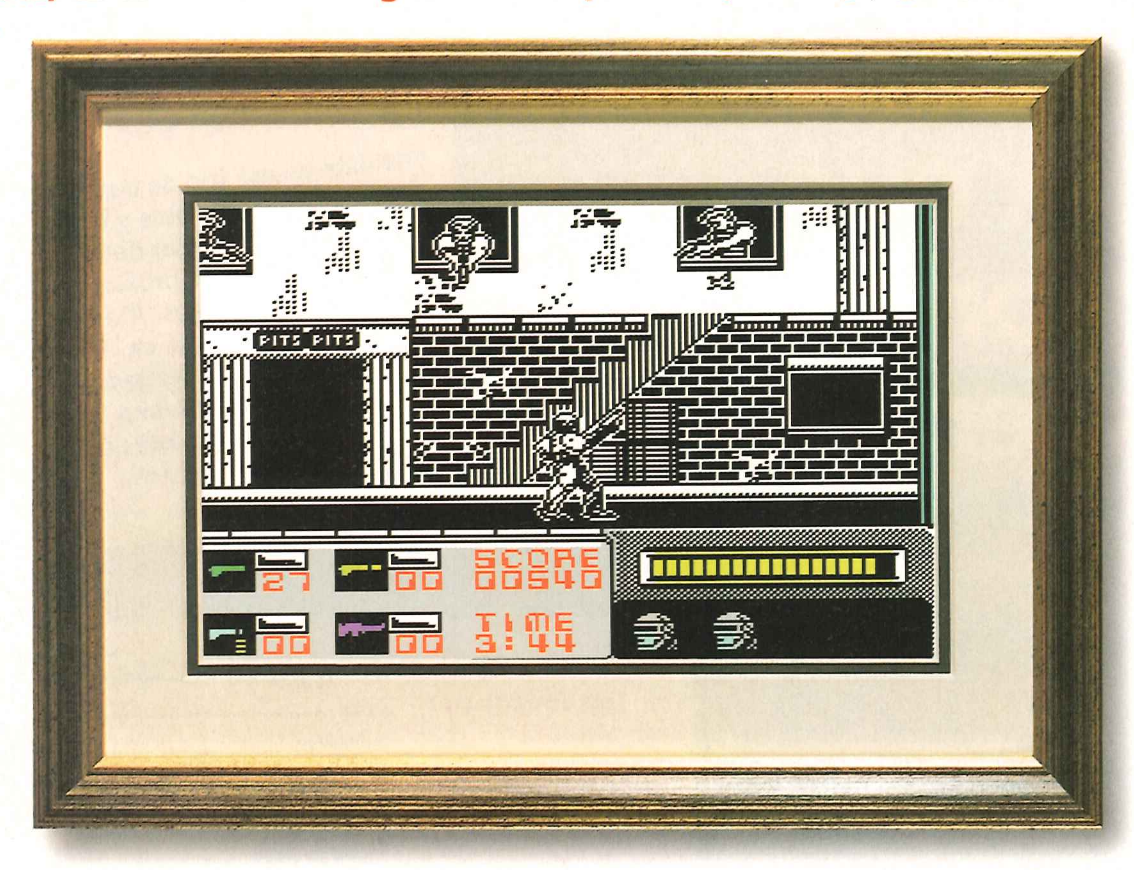
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

.........., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Robocop ZX Spectrum 1989

20 segundos brillantes

"Vivo o muerto, tú te vienes conmigo." Robocop fue el primer juego que te decía las cosas claras.



En 1989 las cosas eran muy distintas. Si querías degustar unos gráficos sabrosos y un sonido de lo más crujiente, tenías que bajar al trote hasta la sala de recreativos más cercana y abrirte paso entre los grandullones que no te dejaban jugar. Por aquel entonces todavía no existían PlayStations, ni N64 ni Dreamcasts y la tecnología SCART era desconocida, así que la única manera que un jugador tenía de experimentar la vertiginosa acción de los videojuegos más emocionantes era a través del humilde y doméstico ZX Spectrum.

Había algo especial en él, algo difícil de describir. Si nos regimos por los estándards actuales, sus gráficos y su sonido eran muy pobres, pero para su época, el pequeño Spectrum guardaba más de un as en la manga. Tuvo sus detractores, claro está, aquellos que dieron la espalda a la semillita digital que Sir Clive había plantado, los típicos chaqueteros que ahora alegan fidelidad a sus Ataris STs y a sus Amigas. ¡Cómo nos vacilaban! ¡Cómo se burlaban de los que conservábamos la fe!

Que gran momento aquel, cuando el policía más auténtico de todos los tiempos extendió el brazo de la ley desde las recreativas del barrio hasta los hogares de los que teníamos un Spectrum. El agente en cuestión era, cómo no, Robocop –el poli biónico, azote de criminales y delincuentes y gran estrella de cine. En la película, Murphy era un poli normal y corriente hasta que un día unos gángsters con poca sensibilidad le volaron la mitad del cráneo y un brazo con una escopeta de cañones recortados. Como a pesar de todo el tío no murió, sus compañeros decidieron llevárselo al laboratorio y reconstruirle como si se fuera un Frankenstein del próximo milenio; mitad metal, mitad carne magullada. La carnicería que viene luego es de órdago, porque Murphy recuerda muy bien lo sucedido y está sediento de venganza.

Un ejemplar digitalizado de Robocop te saludaba al comienzo de cada partida, recitando sus principios: "Proteger al inocente. Servir al ciudadano. Mantener la ley y el orden"

¡Qué solemne momento! Era la primera vez que tu Spectrum hablaba en un tono humano, lúcido y comprensible. Eran unos instantes de intensa carga emocional, un triunfo del espíritu humano sobre lo que algunos creían un sistema ya acabado. Probablemente muchos de vosotros recordareis haber reprimido alguna lagrimita cuando la musiquilla electrónica daba todavía más transcendencia al momento.

De todos modos, el juego en sí no era tan excitante como la presentación. La mayoría de los niveles constaban de un entorno en 2D y tú te dedicabas simplemente a avanzar, pistola en mano, apuntando y disparando a todos los malos que te salieran al paso. Sin embargo, para muchos esa versión Spectrum de *Robocop* fue un momento decisivo en la historia de los videojuegos.

Quizás fue entonces cuando te diste cuenta de que aquella era la última vez que la máquina con la que habías crecido, jugado, aprendido y hasta (ejem) dormido podía impresionarte. ¿Qué más podía hacer el Spectrum con sus 128K? Por favor, era hora de pasar página, mirar hacia delante y evolucionar.

¿Quieres Jugar?

En su día, Robocop costaba unas dos mil pesetillas. Hoy es fácil que encuentres una copia en el rastro, y hasta puede ser que lleve incluido un Spectrum, todo ello por un precio más que razonable. Si no te apetece pasear, echa un vistazo a la dirección: www.zx.ru/members.tripod.co.uk/cartwright/spectrum/robocop.htm . Aquí podrás cargar una versión para tu PC. El juego te lo terminas enseguida pero, de todos modos, te va a encantar esto de ser transportado al violento mundo post-apocalíptico de Murphy. Sobretodo no olvides las tres máximas de Robocop: "Proteger al inocente. Servir al ciudadano. Mantener la ley y el orden." Y nada de ir volando la tapa de los sesos al personal porque sí. ¿Entendido?

"Protege al inocente. Sirve a la sociedad. Defiende la Ley".



Uno de los juegos más bonitos que veréis en N64.
Un diez para la imaginación de los diseñadores.
Nintendo Acción Valoración: 95/100

Tan solo hace falta una palabra para definirlo: Genial.
Hobby Consolas Valoración: 95/100

Grande entre los grandes
SuperJuegos Valoración: 94/100

El mejor juego de los últimos años.
Pc Manía



CORRE, ESCAPA...
¡¡LOS PIRATAS TIENEN A TUS AMIGOS!!







